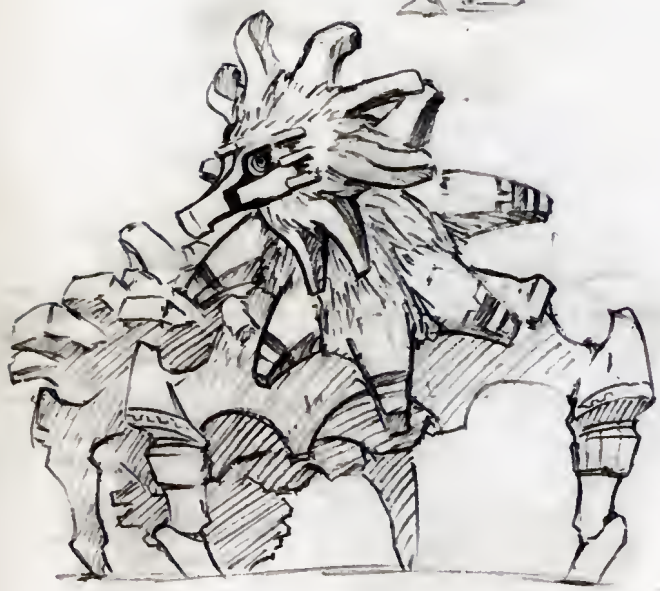
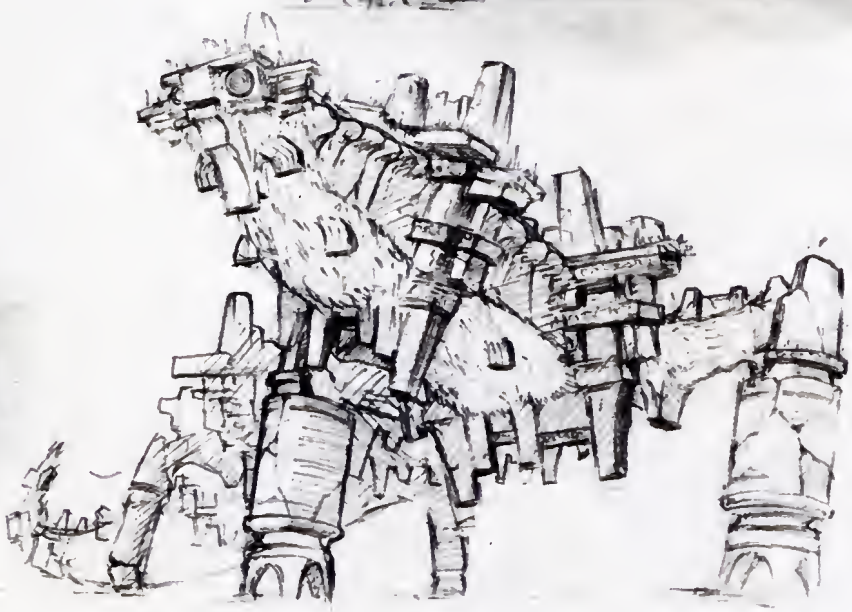
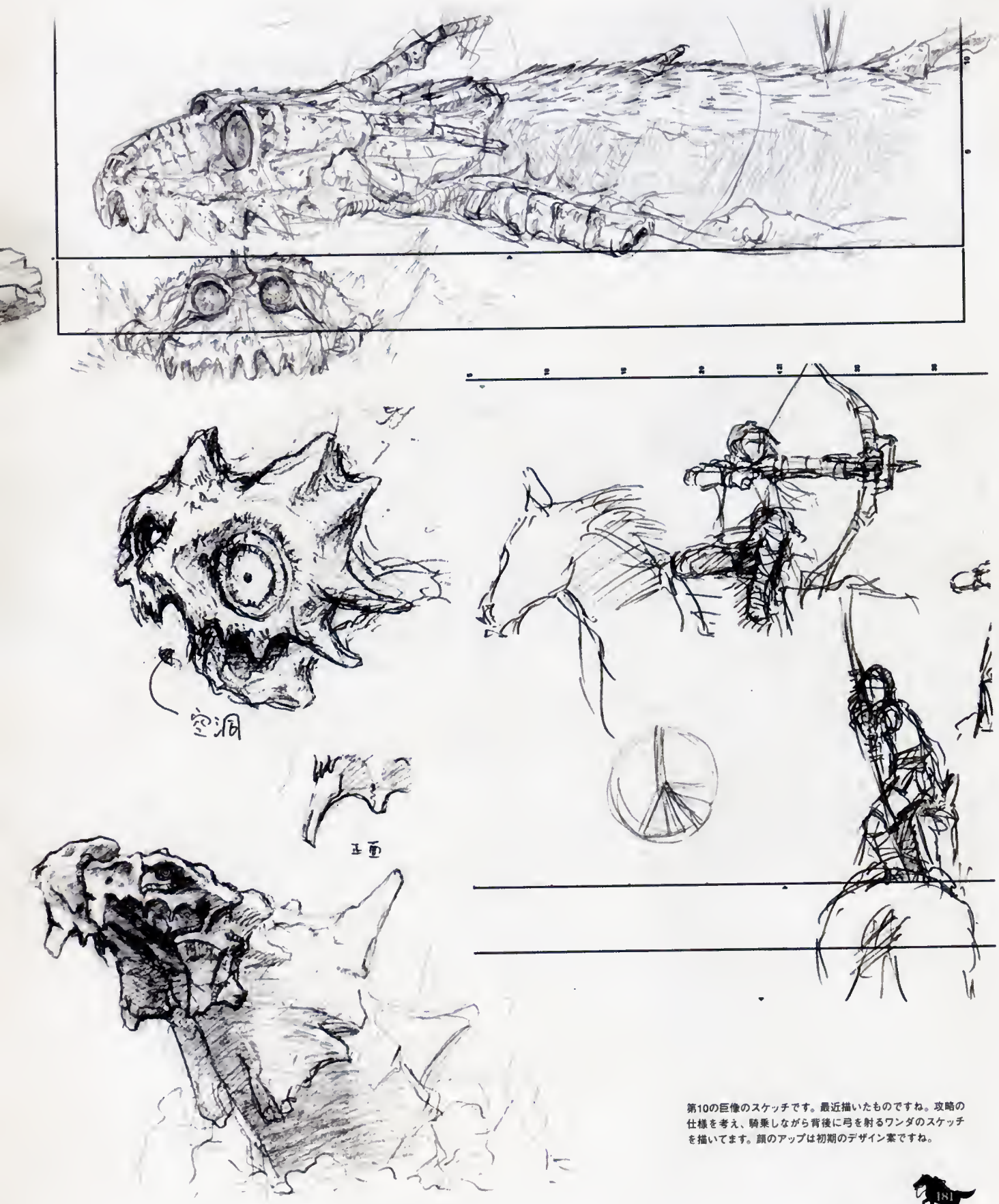
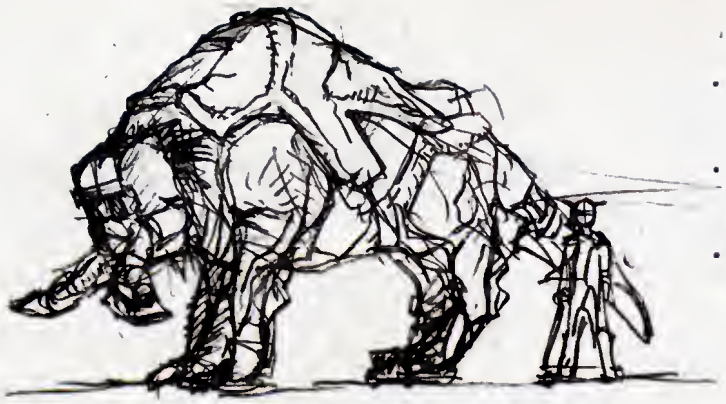
第8の巨像のスケッチです。開発初期は、第8の巨像は3つのタイプがいたんです。このページにはすべてのタイプが載ってます。タイプごとに弱点の位置や攻略の仕様が異なっています。





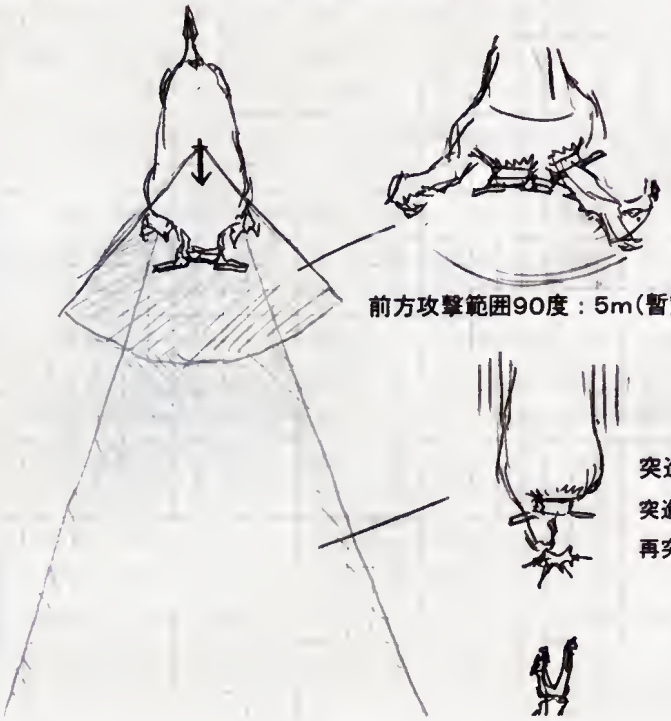


第10の巨像のスケッチです。最近描いたものですね。攻略の仕様を考え、騎乗しながら背後に弓を射るワンダのスケッチを描いてます。顔のアップは初期のデザイン案ですね。

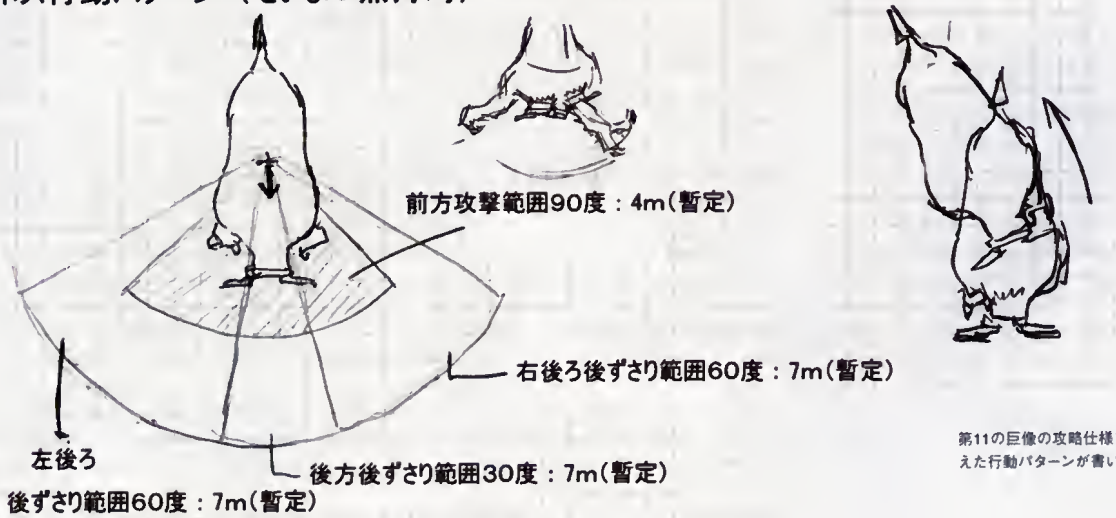


・獅子舞 + バッファロー + 装甲
（グリフィンカスタム）
・体は装甲で覆われており、
装甲が壊れない限り掴まり属性はなし。
・装甲にエッジ属性が何個か存在。

ボス行動パターン（たいまつ無し or 消火時）

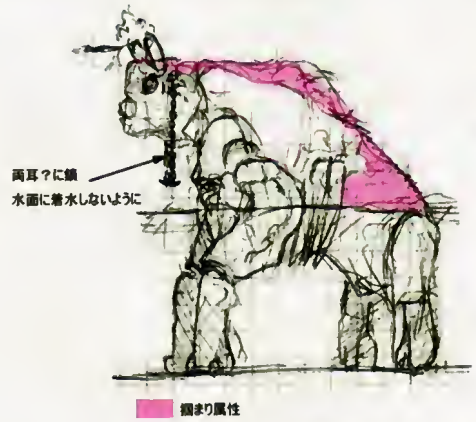


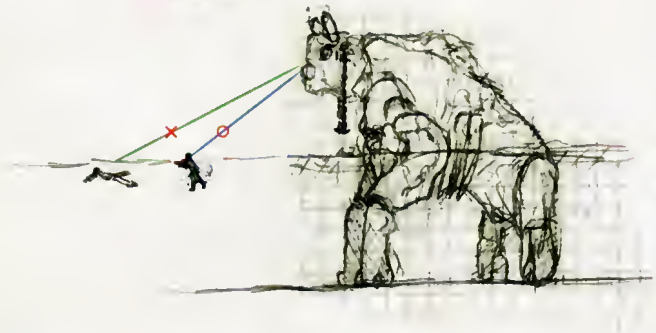
ボス行動パターン（たいまつ点灯時）



第11の巨像の攻略仕様です。初期に考えた行動パターンが書いてあります。

ボスイメージ（カメボスカスタム）



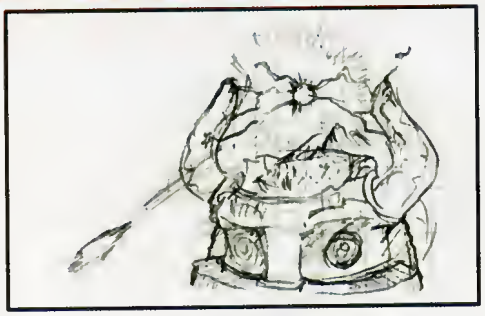


ボス攻撃

プレイヤーに Ray が通るとその場所に両角の間に光を溜めて射出する。

（射出時に Ray が通ってない場合は最後に Ray が通った場所に射出）

溜めに5秒（暫定）



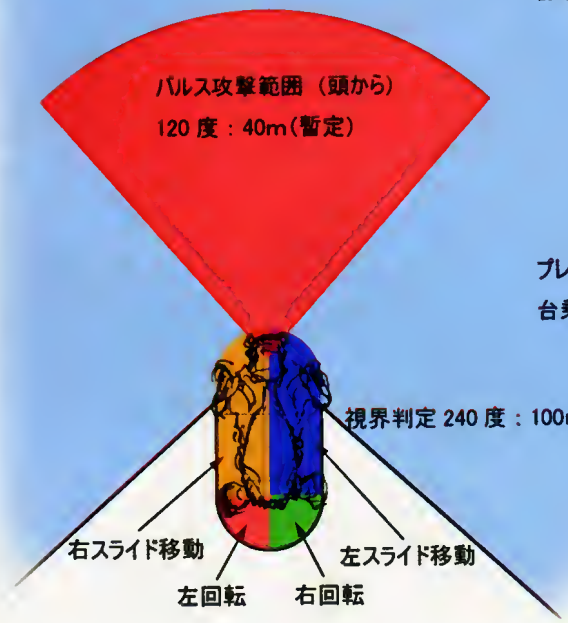
通常泳ぎ、もしくは浮いてる場合は Ray が通ります。

高速泳ぎ（潜水）中は Ray が通りません。

（水面にボス視界コリジョンを用意）

大ダメージポイントは通常時、水中にある
胸部のみで、右図のようにカバーのようなものに
覆われている。（角度によってヒット可）

ボス行動

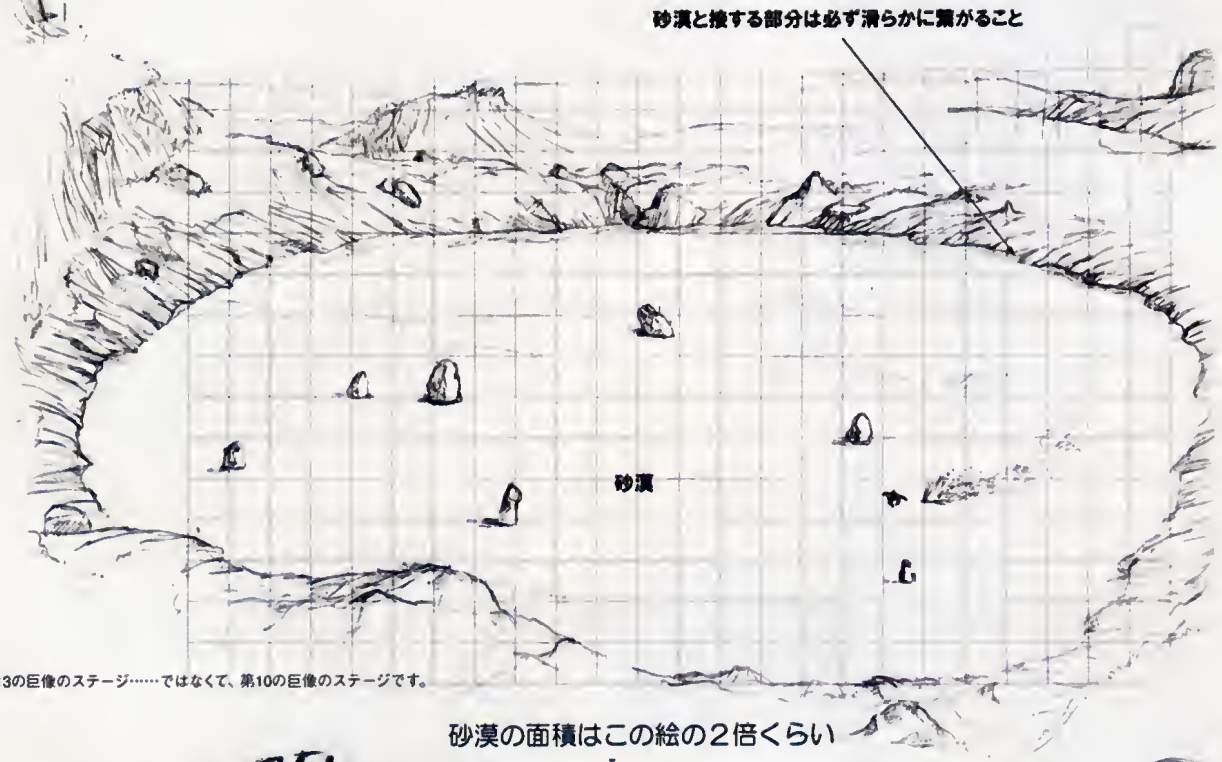


プレイヤーがAパーツ上の1階にいてボスが
台乗りモーションが出せる時、5秒経過したら台乗りモーションへ遷移。

プレイヤーがBパーツ上の2階にいてボスが
台乗りモーションが出せる時、5秒経過したら台乗りモーションへ遷移。

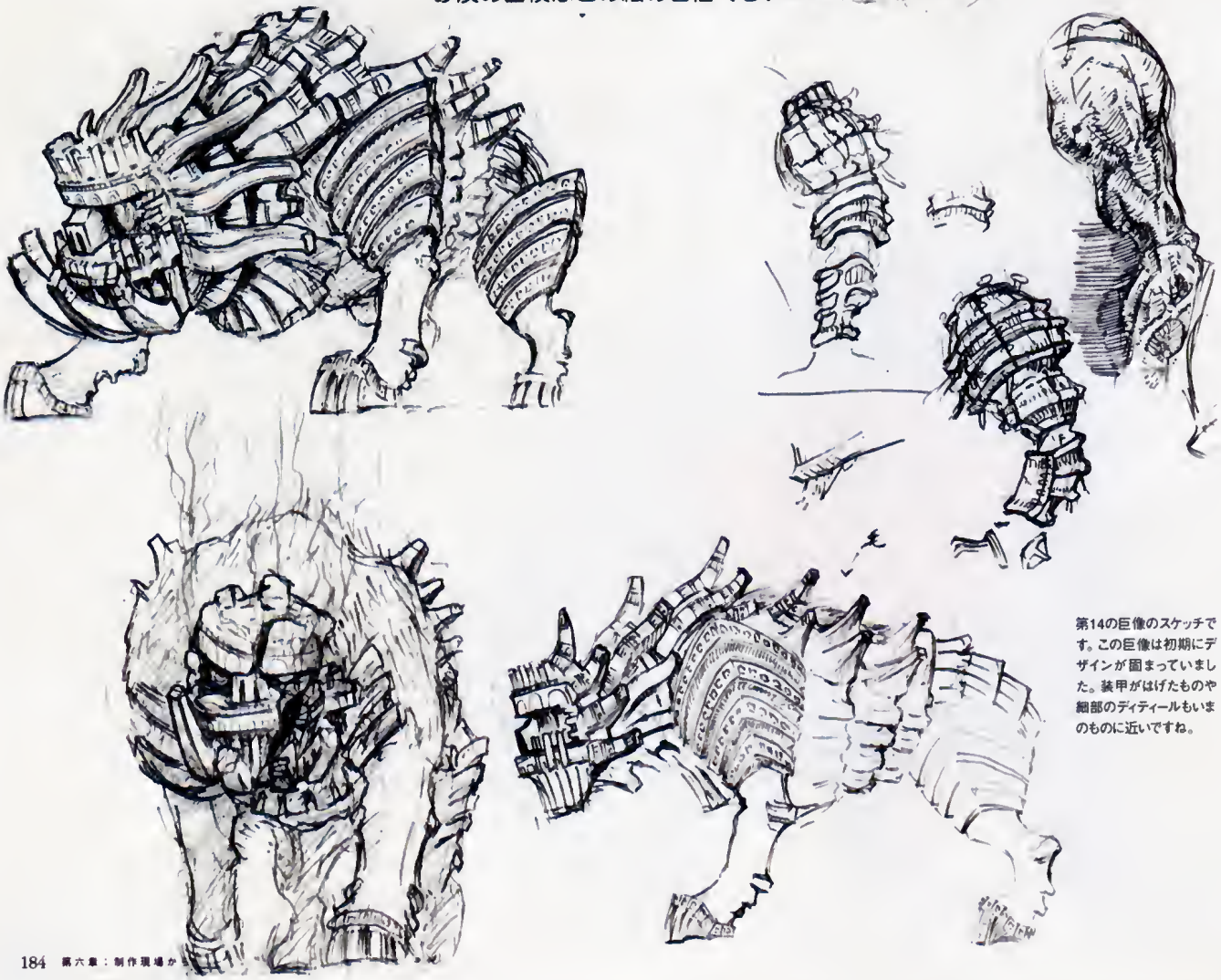
第12の巨像の攻略仕様です。このころのデザインには巨像に目があるんです。

ヘビボスⅡステージ

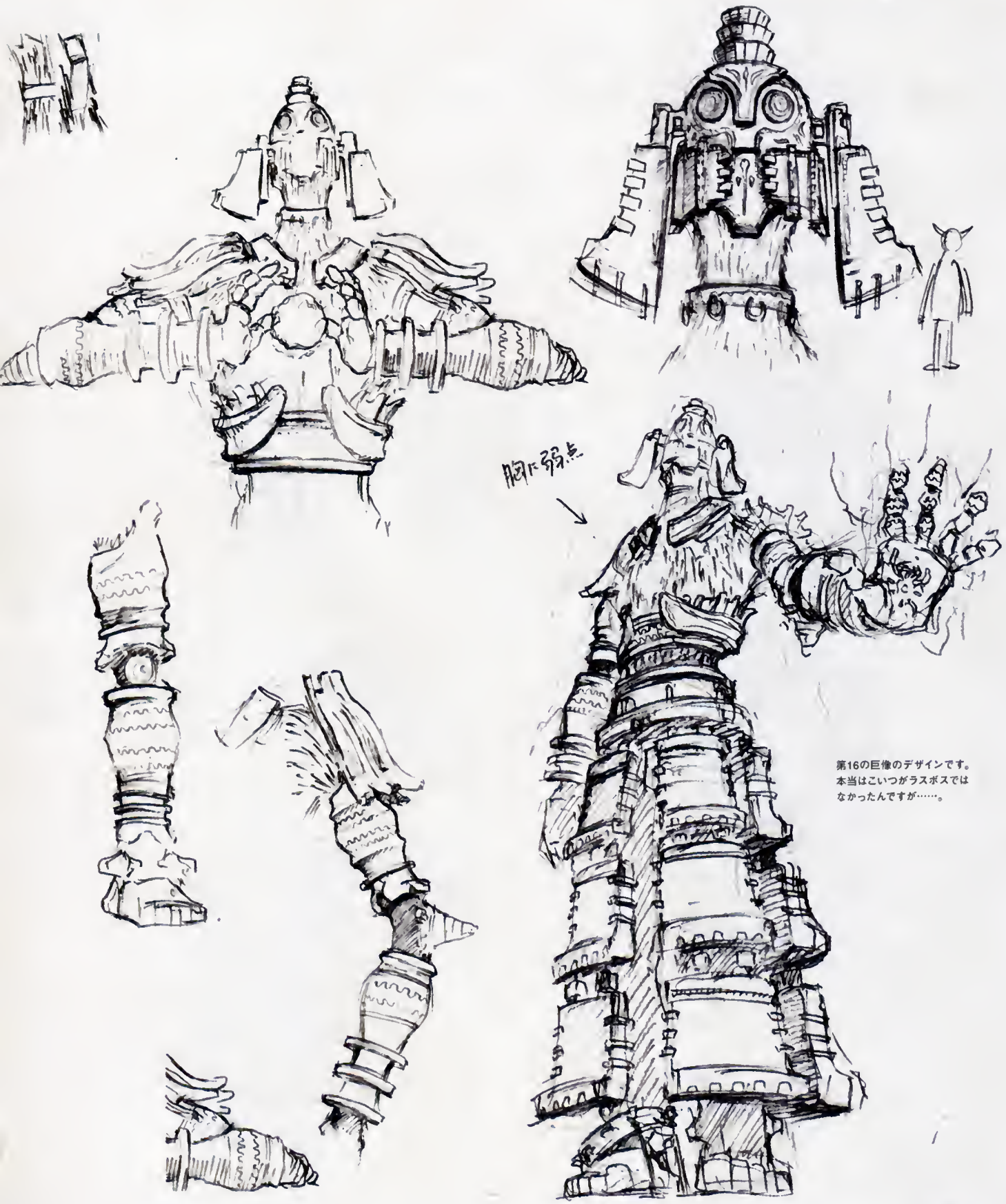


第13の巨像のステージ……ではなくて、第10の巨像のステージです。

砂漠の面積はこの絵の2倍くらい

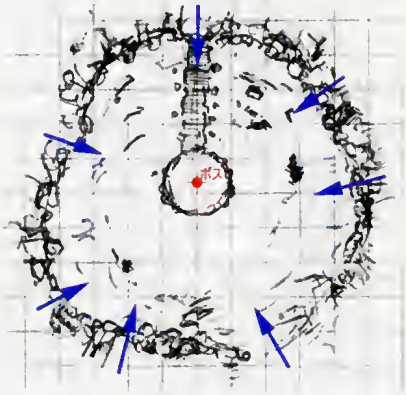


第14の巨像のスケッチです。この巨像は初期にデザインが固まっていました。装甲がはげたものや細部のディティールもいまのものに近いですね。

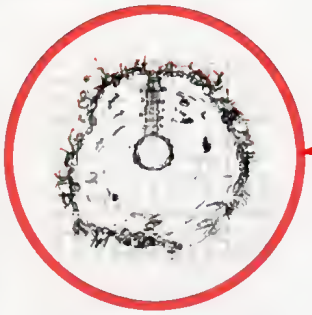


第16の巨像のデザインです。
本当はこいつがラスボスでは
なかったんですが……。

プレイヤーの侵入経路



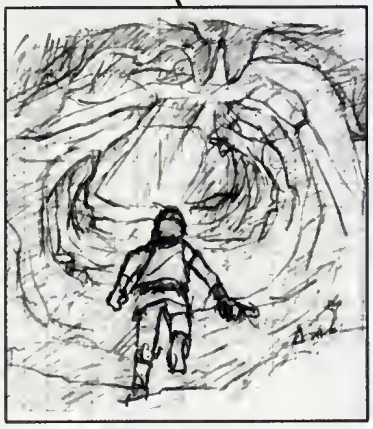
一箇所でもなく、どこからでも可能でもなく
決まった場所（7箇所くらい）から侵入します。



ボス起動フラグ
（移動開始）

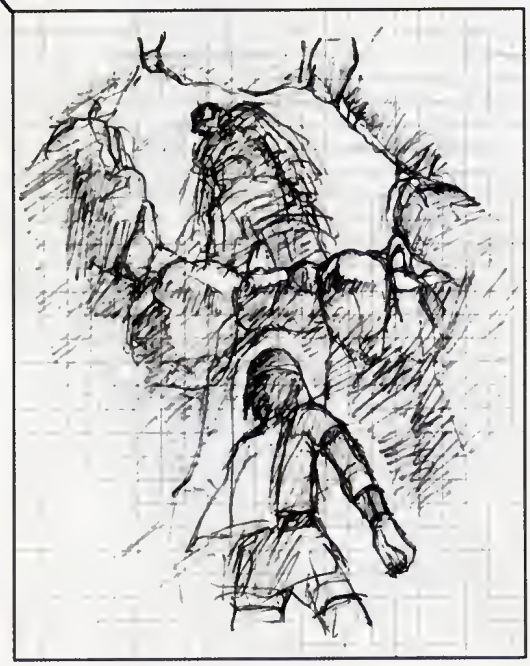
洞窟通路仕様

ボスの攻撃範囲内には
洞窟のような通路があり
プレイヤーはそこでボスの
攻撃を避けてボスの背後
＆足元に近づく。



洞窟通路の大きさはカメラの移動に
支障がない程度の広さ。

ところどころに覗き穴があり、ボスターゲット
もしくは主観カメラでボスの状態（方向）など
が確認できる。吹っ飛び or 任意で覗き穴に
落ちることも有り。



第16の巨像の攻略仕様です。初期に僕が描いたものですね。

初期のころに描いたドルミンのスケッチです。これはキャラクターの担当者が描いたものですね。

僕が描いたドルミンの最初のイメージスケッチですね。

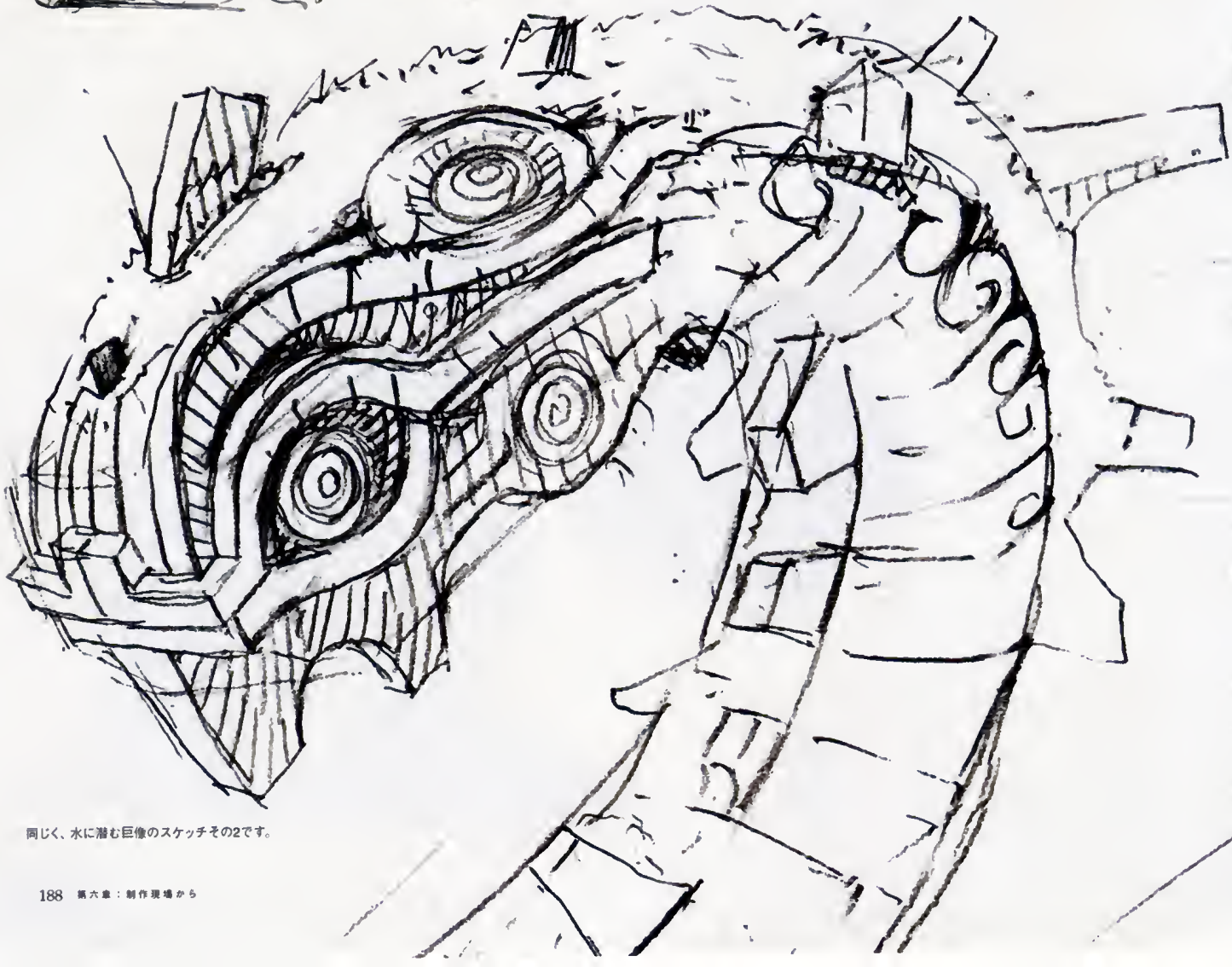
【制作現場から2】

制作初期のイラスト

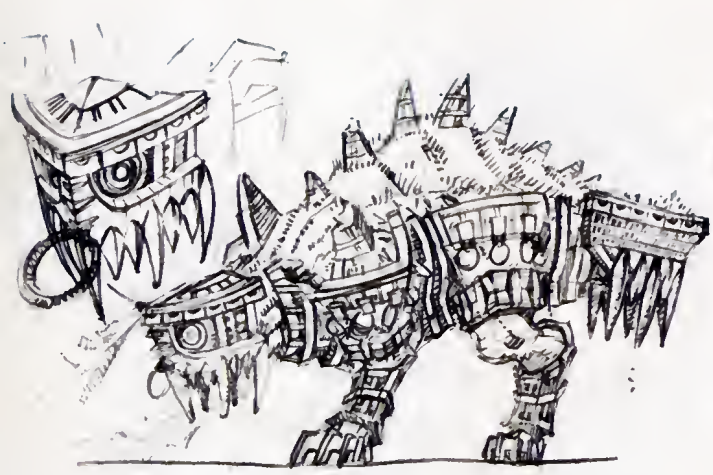
グリフィン、ロック、フェニックス……。開発初期に生み出されたさまざまな巨像たち。プレイヤーが目にすることのなかった、幻の巨像イラストを上田氏の解説つきで一挙公開する。

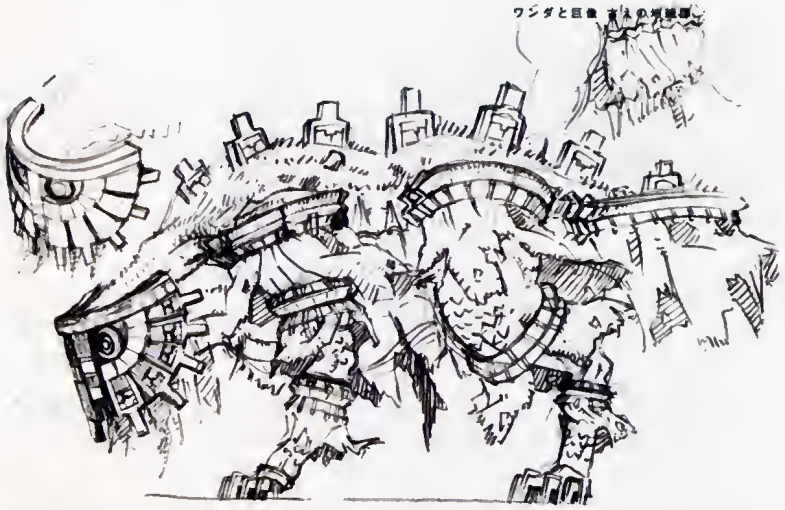
ヘビと呼んでいた巨像のスケッチです。

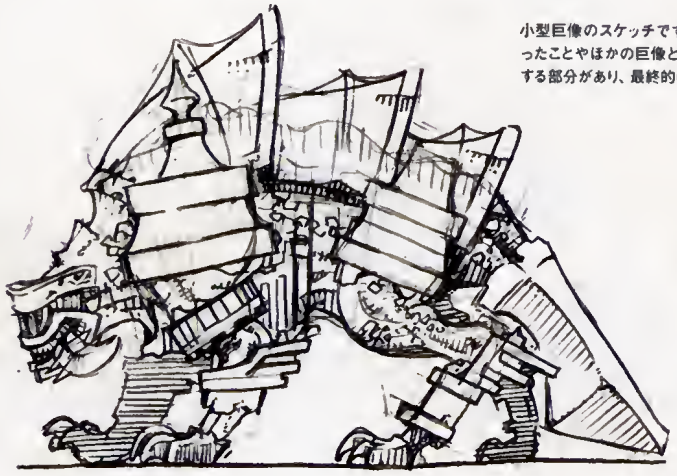
水に潜む巨像のスケッチその1です。サカナと呼んでいました。



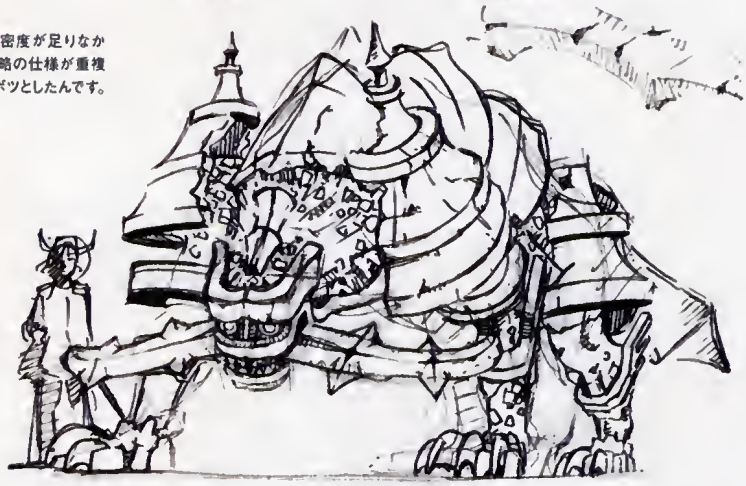
同じく、水に潜む巨像のスケッチその2です。

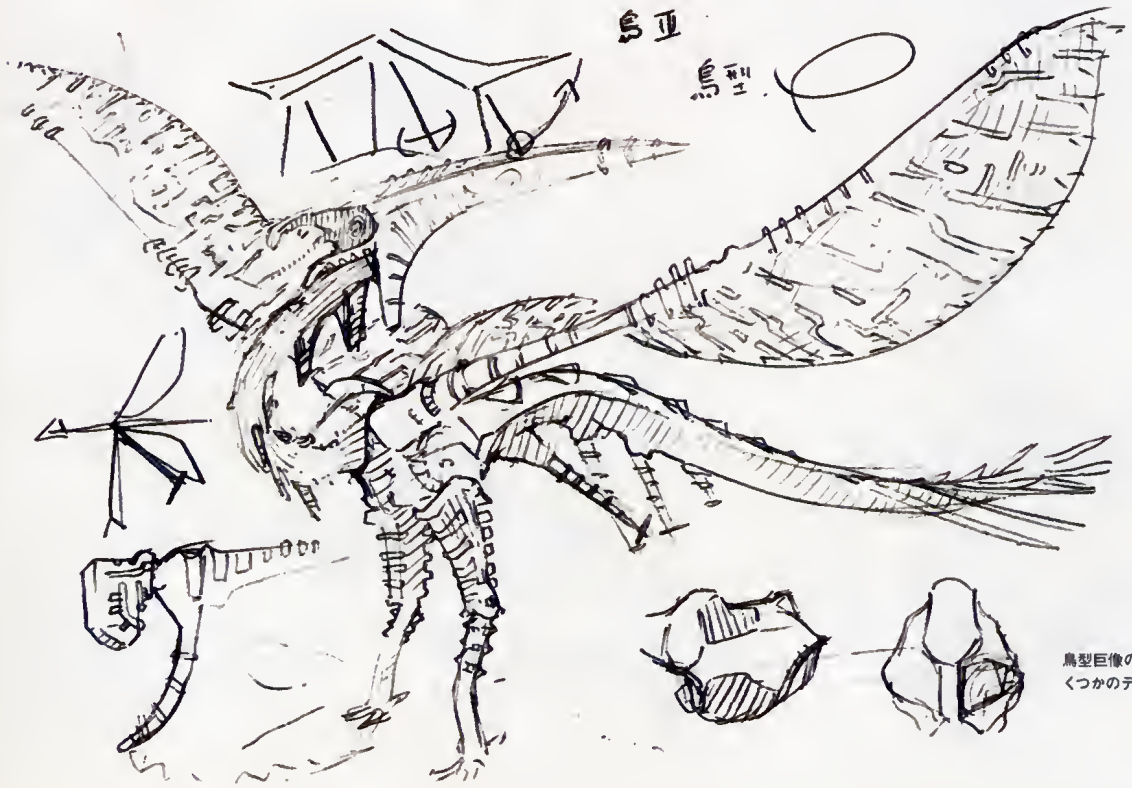




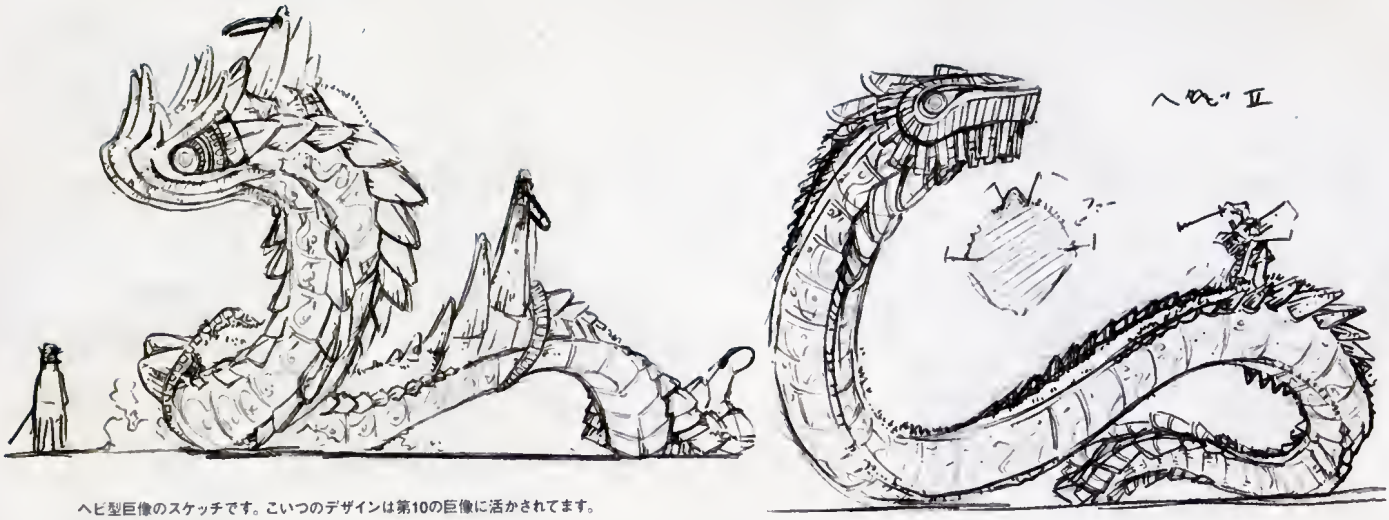


小型巨像のスケッチです。密度が足りなかったことやほかの巨像と攻略の仕様が重複する部分があり、最終的にボツとしたんです。

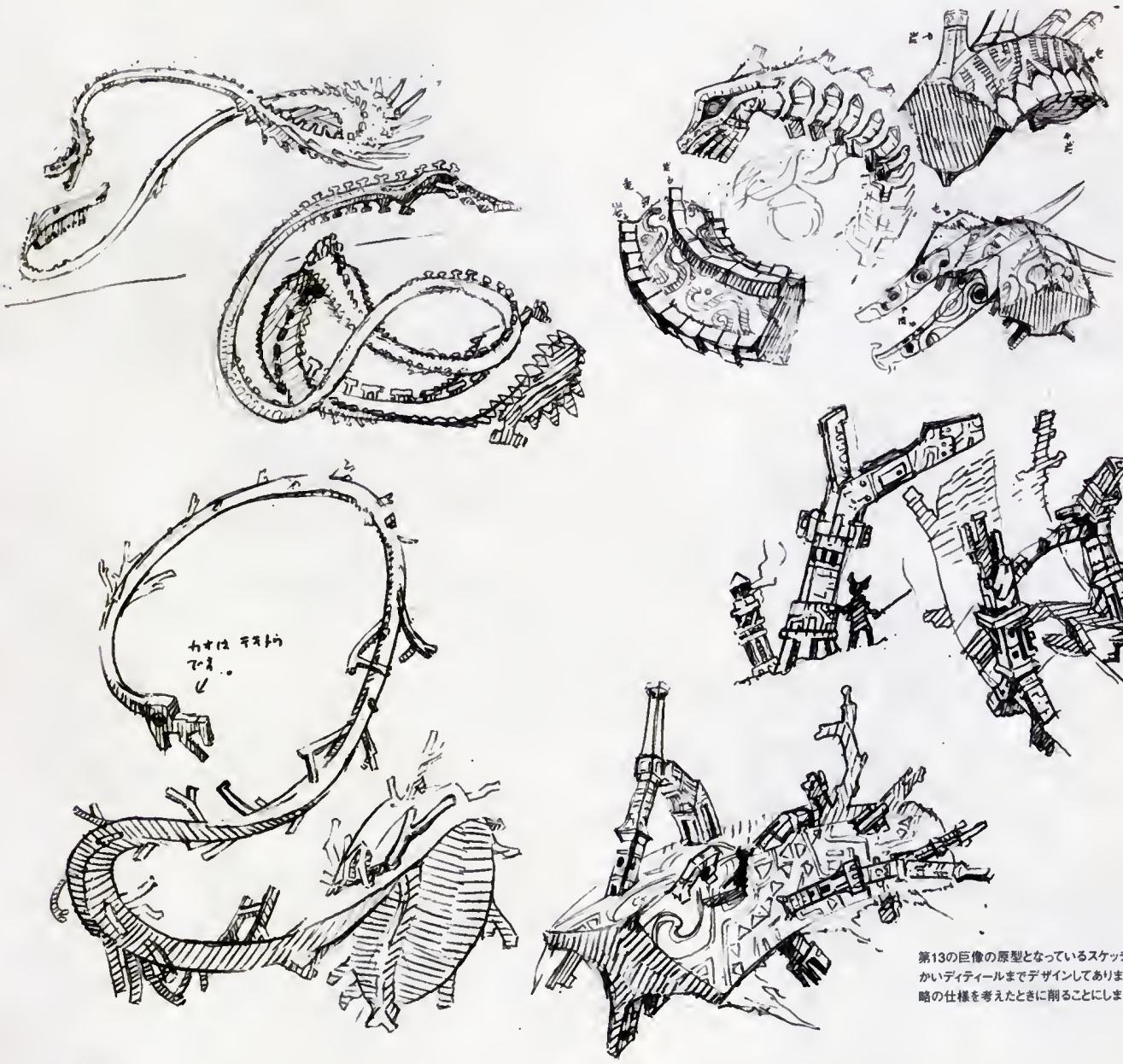




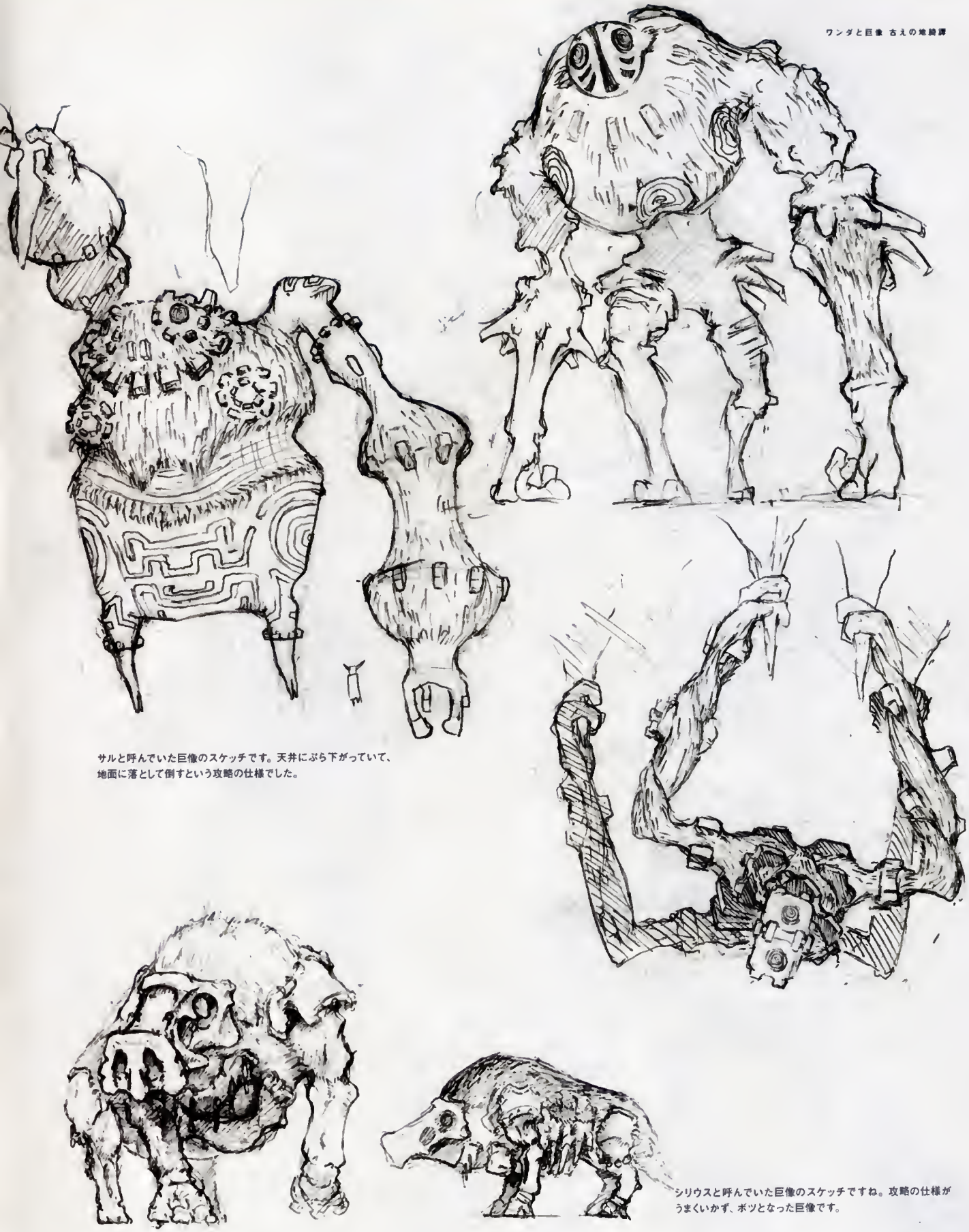
鳥型巨像のスケッチです。鳥型巨像は当初いくつかのデザイン案がありました。



ヘビ型巨像のスケッチです。こいつのデザインは第10の巨像に活かされてます。

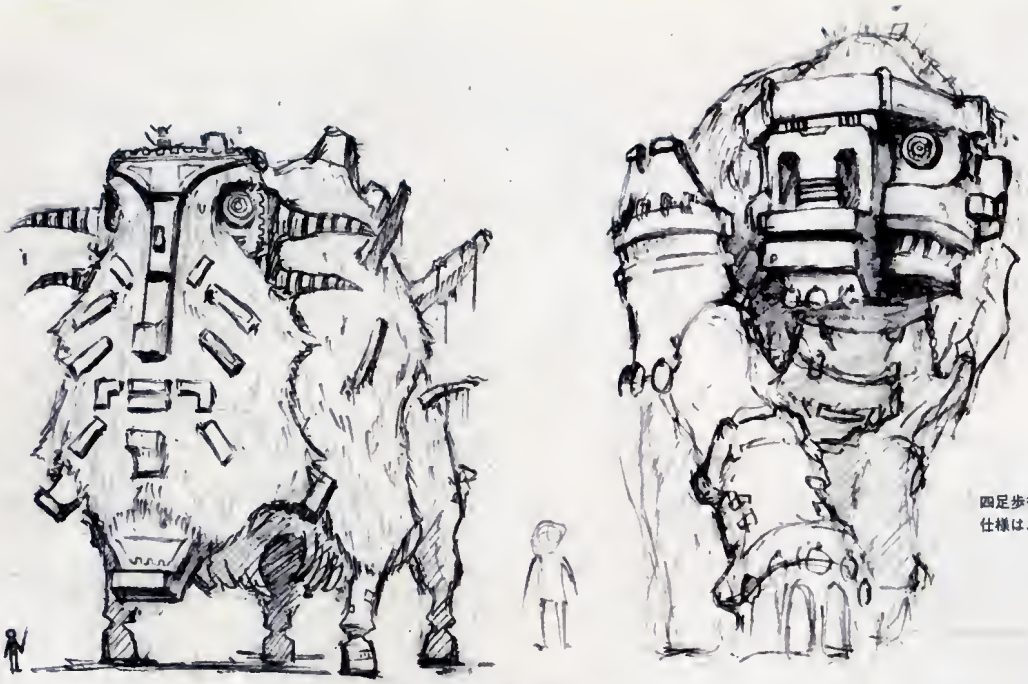


第13の巨像の原型となっているスケッチです。細かいディティールまでデザインしてありましたが、攻略の仕様を考えたときに削ることにしました。



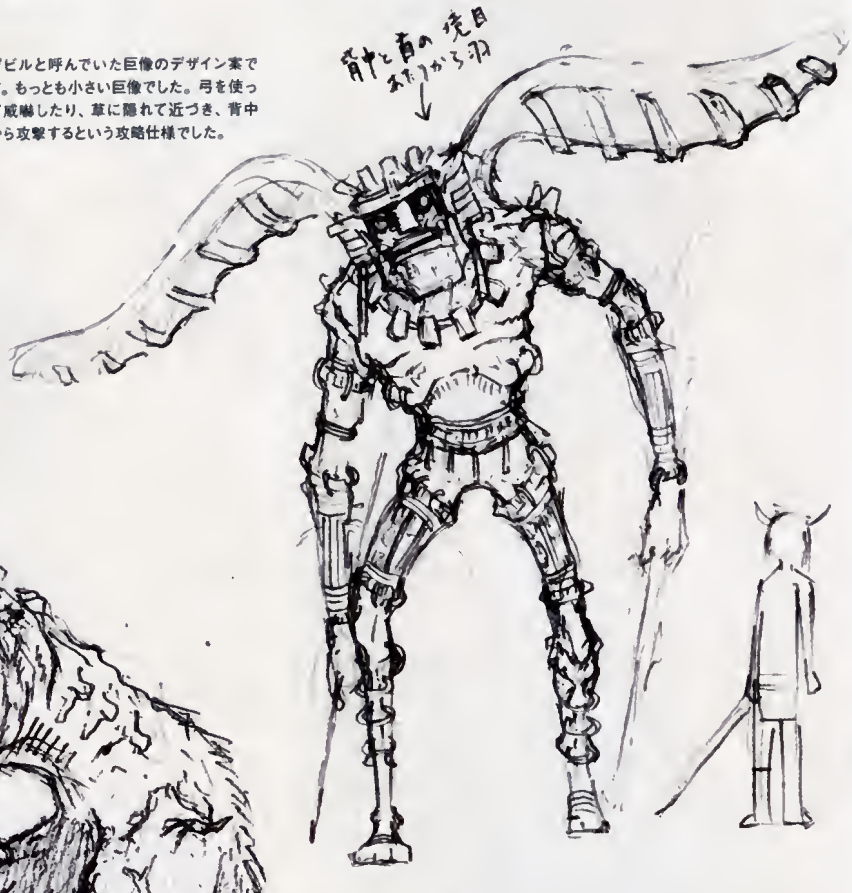
サルと呼んでいた巨像のスケッチです。天井にぶら下がっていて、
地面に落として倒すという攻略の仕様でした。

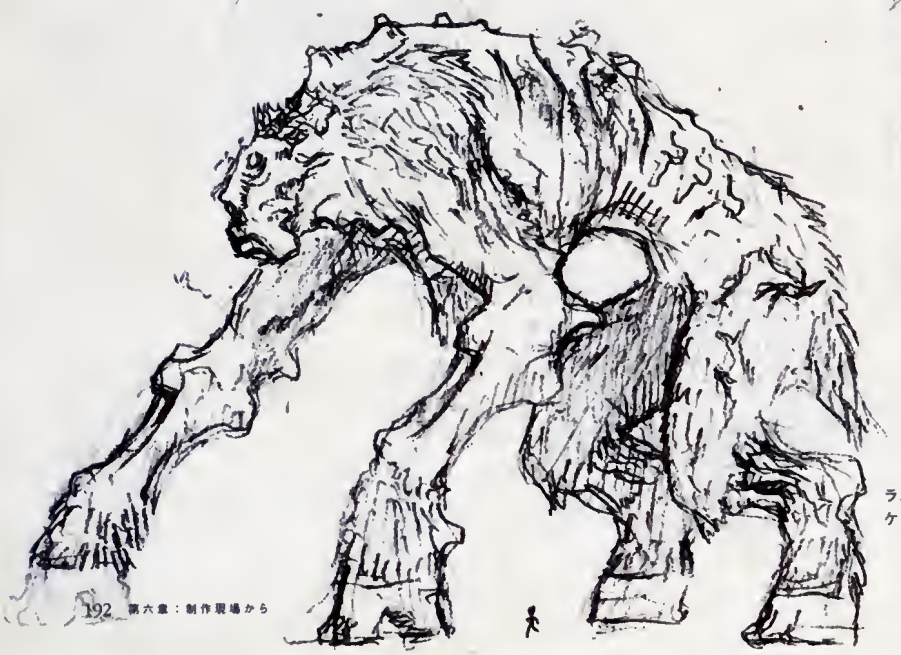
シリウスと呼んでいた巨像のスケッチですね。攻略の仕様が
うまくいかず、ボツとなった巨像です。



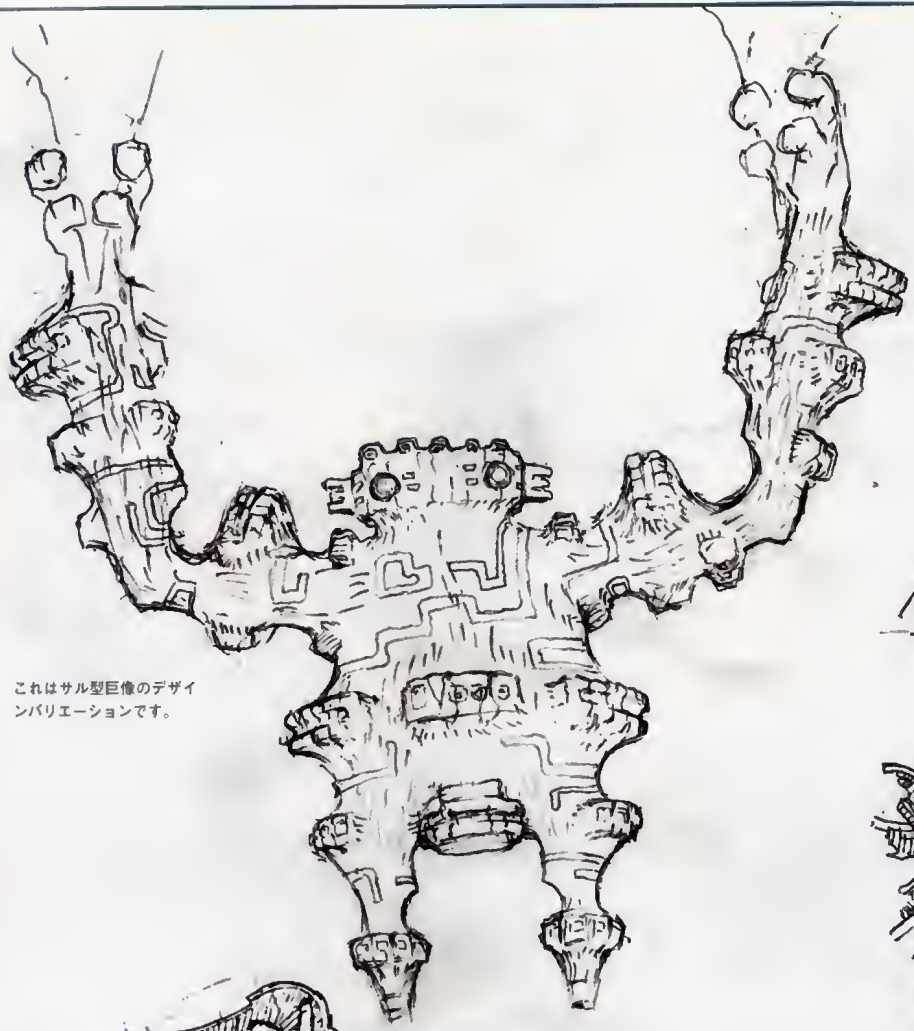
四足歩行の巨像のスケッチです。攻略の仕様は、第2の巨像に活かされてます。

デビルと呼んでいた巨像のデザイン案です。もっとも小さい巨像でした。弓を使って威嚇したり、草に隠れて近づき、背中から攻撃するという攻略仕様でした。

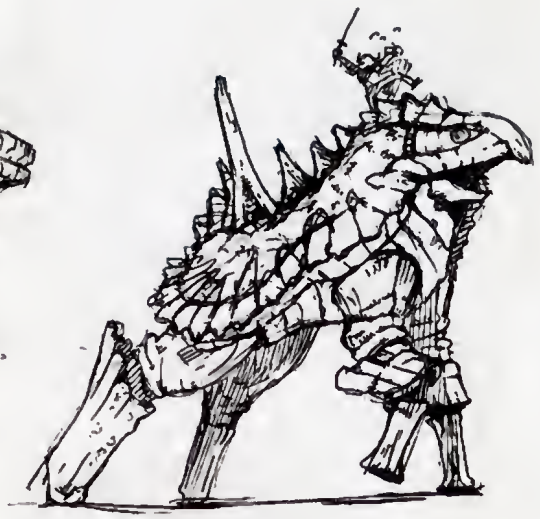




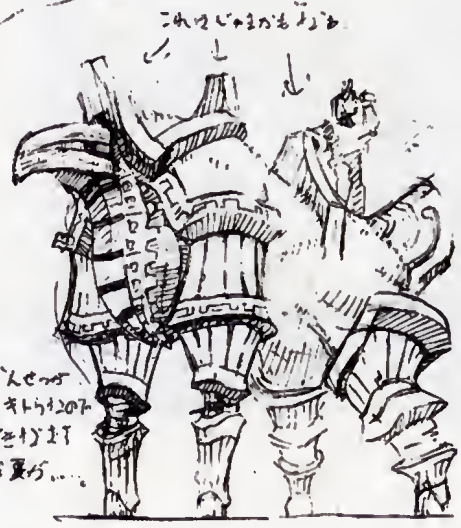
ラスボスを考えていたときのスケッチ、デザイン案ですね。

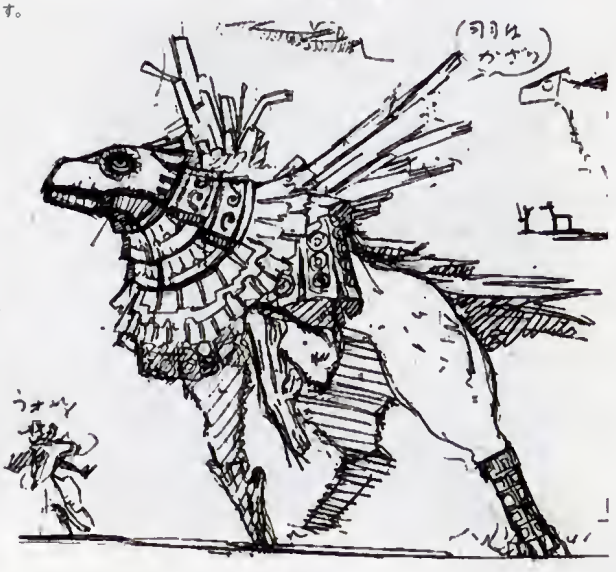


これはサル型巨像のデザイン
バリエーションです。



グリフィンと呼んでいた巨像のスケッチです。火が苦手という攻略の仕様で。第10の巨像戦のように、アグロに乗って戦うというものだったんですが、リトライする際に時間がかかってしまったため、ボツとなった巨像です。





【開発現場から3】

秘蔵スナップショット

イラストからゲームの中へ。命を吹き込まれたものの、さまざまな理由から登場が叶わなかった巨像が存在する。上田氏にひとつずつ解説してもらいながら、秘蔵スナップショットを完全公開。

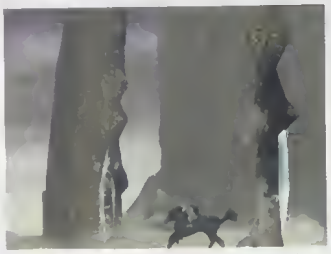
ロックと呼んでいた巨像です。

第16の巨像の初期スナップショットです。

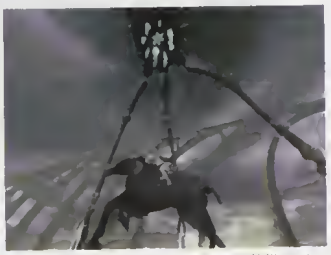
第16の巨像のスナップショットその2です。

第13の巨像の初期スナップショットですね。

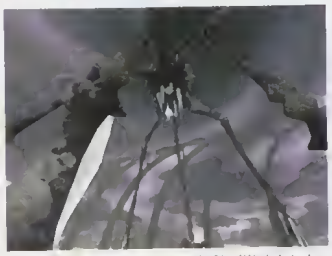
同じく、第13の巨像の初期ショットです。



クモと呼んでいた巨像のスナップショットです。



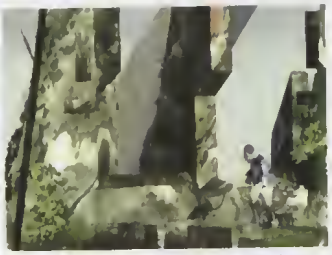
水辺から陸地に誘導させるという攻略の仕様でした。



足に急所があって攻撃すると体勢が崩せました。

クモの頭の上ですね。

ソリウスのスナップショットです。



ワンダの衣装は初期では水色だったんです。

ソリウスのスナップショットその2です。

フェニックスと呼んでいた巨像のスナップショットです。

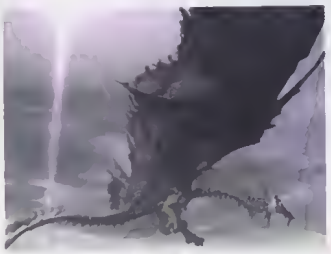
グリフィンのスナップショットです。

グリフィンのスナップショットのアップです。

テヒルのスナップショットです。

テヒルはカチンコハトルを想定していました。

草に隠れて背中に飛び乗るという仕様でした。



ロックです。弓で射落として倒すという仕様でした。

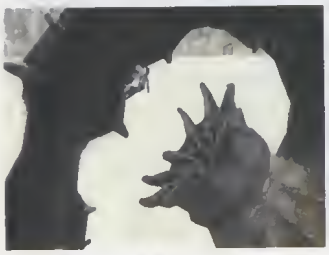
ドルミンの初期スナップショットです。

サルのスナップショットです。

第8の巨像の別パターンモデルです。

フェニックスです。体が火に包まれていて湖に落として倒すという仕様でした。

鳥型巨像は本当は首が長いものを出したかった



ワームと呼んでいた巨像のスナップショットです。

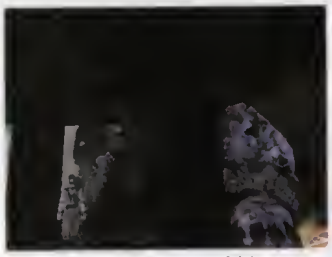
花の球根のような部位が弱点という仕様でした。

ロックです。頭のディティールがエリマキトカゲのようになってます。

ジャンプテスト中のスナップショットです。

毛の質感のテストショットです。メーターも初期のものですね。

人型巨像の初期ショットです。



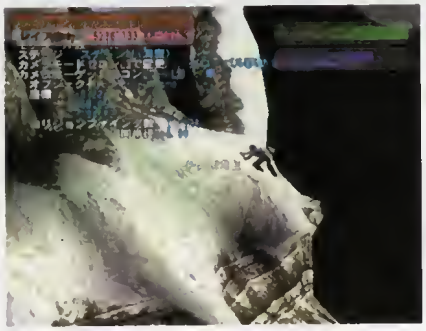
建物内を覗き込むテストショットですね。

攻撃モーションのテストショットです。

踏みつけ攻撃のテストショットです。

しがみつきのテストショットです。

当初は空のエフェクトがいまとは異なるものでした。



サルにつかまっているときのテストショットです。

ヤモリAの初期スナップショットです。

フェニックスのスナップショットです。

古えの地の初期スナップです。背景を夜にして遊んでます。

プレゼン用に作成したスナップショットです。

シリウスとの戦闘で使うはずだった岩ですね。

古えの地に光を当てた初期スナップショットです。

石碑のパターンが異なるものを並べたもの。

エモンです。頭に包帯を巻いています。

エモンのモデルテスト時のショットです。

初期の赤ん坊ショットです。

赤ん坊にツノを生やしたバージョンです。

祠の上、庭園部分の初期ショットです。これは鹿がかなり大きいですが(笑)。

制作チーム ロング インタビュー

『ワンダと巨像』を語るうえで欠かすことができない、15人の作り手たち。まずはメインで制作指揮を執った上田文人氏、海道賢仁氏の声を、週刊ファミ通2005年12月2日号に掲載されたインタビューに加筆修正してお届けする。

制作途中で得られた、たしかな手応え

――『ワンダと巨像』を作っていて、これは会心作になる、と感じたのはどんなときですか？

上田　ワンダの周辺にある"つかめる対象"が動いたり、形を変えたりすることを僕たちが作った言葉で"変形コリジョン"と呼んでいるんですが、その調整中、動いている巨像からワンダが落ちるタイミングや体勢がリアルだった瞬間です。落ちる場所によってリアクションが変わるのを見たときに、「こんなゲームはなかったな」と。

海道　巨像のAIが、アルゴリズム丸見えで動いている段階から、その印象が消えたときですね。あるとき、テストプレイをしていて、ふとそれを感じて。巨像が生きている感じとは違うし、動物とも違う。でも、機械でもない。そこに「いい感じだ」という印象を受けました。

上田　巨像を生き物と考えると、ちょっとかわいそうかなと。生々しくなってしまうというか。たとえば、巨像のまぶたにつかまって攻撃するというアイデアもあったんですが……。変に残酷にならないように、建物か生き物かわからない抽象的なものにしようと。でも、まるっきり生き物じゃないと、毛が生えているのもおかしくなりますから。

――毛を生やすのは必須だったんですか？

上田　毛や苔にプレイヤーがつかまれる、という記号にしようと決めていました。開発初期の段階では、毛の表現がプレイステーション2でできるのかということもありましたが。巨大感を感じさせるためには、絵としての密度がなければいけない。単純にポリゴンで造形して、細かい突起などを付加していくと、あのサイズでは描画できなくなる懸念がありました。もっとデータ

を軽くしつつ、密度を感じられる表現はないものかと考えたときに、毛があれば巨大な感じが出る、と。『ワンダと巨像』は、巨像も世界も大きいですから。巨像がもっと密集していてもいいんでしょうけど、それでは距離感がなくなってしまいますし。

巨像の数とゲームの密度

――巨像の数は最初から16体だったのですか？

上田　じつは最初48体いました。仕様的にというか、漠然とその数字が頭にあって。でも、そんなに出すのは無理だということで、その半分の24体に絞りました。そこから実際に、巨像のモデルや攻略のアイデアも出し始めて。24体という数は、制作期間的には間に合うかもしれないけど、1体1体のクオリティーを考えると実現が厳しいということで、現在の16体に落ち着いたんです。

――その取捨選択の基準は何ですか？

上田　巨像の取捨選択をするときは、そのときの完成度や攻略方法がかぶらないようにしました。巨像の攻略の手順としては、序盤に出てくる巨像は地形などは関係なく倒せるように。そのうちに周囲の地形も利用したり、巨像自体もトリッキーなものにしていくんですが、その中で同じような攻略をするものは削っていきました。

海道　2体がそれぞれ持っている要素を1体に集約したり、捨てるわけではなく、組み合わせることで攻略のパズルをおもしろくして。

上田　中には、つかまって倒さなくてもいい巨像のアイデアも出てきましたが、わざわざこのゲームでやらなくてもいいかなと。そういう意味で、巨像じゃなくても成り立つものはすべて外しました。ゲームとしてはおもしろくても、このゲームに必要あるのかないのかを重視して。ワンダと巨像のガチンコ勝負もおもしろかったんですけど、それはこのゲームに合わないと。

――具体的にはどんな巨像がいたんでしょうか

上田　『ワンダと巨像』の最初の発表会で、プレス用に配布した資料にもいくつか巨像が写っています。鳥型やクモ型はけっこう完成度が高かったんですよ。クモ型は、アグロに乗りながら剣で斬りつけるという攻略法だったんですが、この巨像のためだけに入れなければいけないモーションがあるのは、エレガントじゃないなと思って。でも、この攻略のアイデアはカメ(9体目)に活かされています。僕は、ゲームデザインとして筋が通っているかどうか、そしてそれがエレガントかどうかに比重を置いてしまう傾向があるんですよね。クオリティーを高めるためには、植物を育てるときの"間引き"じゃないですが、ほかを切る必要があったんです。

海道　巨像の数や存在自体がデザインそのものだと思うので、数が増えたことでネタを使い回したり、ゲームの密度が薄くなるよりは、少し食い足りないくらいのほうがいいんですよね。

"整合性"と"スタートライン"

――数を減らして、クオリティーを高めたと

海道　もちろん、あとで足すことはいくらでもできるので、まずは上田さんが考えてるものを作ってもらおうと思いました。僕的には、これぐらい思い切ったことをするというのがおもしろくて。フォーマットに沿って作るのは楽だけど、たいしたものにはなりません。僕と上田さんとは考え方が似ていて、ほかのゲームで当たり前にやってることを逆にやらないとか。それは会社的にもすんなりと通りましたね。だから僕は、ゲームの中身に対しての不安はまったくなくて。むしろスケジュールや予算のほうが心配でした。上田さんが目指しているものを期間内に作りきれるのかが不安。理想のものから削っていくとき、最終的には現場のスタッフのがんばりでスケジュールをカバーしてもらえました。本当にうまくいってよかったなと。

上田　どっちかと言うと、僕のほうが不安で……。たとえば、ゲームの中に何かを配置する場合、どうしても僕は意味を求めてしまうんです。経験値やアイテムを入手するためだけに、ザコを配置する意味はあるのかと。ザコを倒して何かを手に入れないと倒せない巨像がいて、巨像と出会ったときに必要な要素が足りないとわかったときに、またフィールドを行き来させることは僕には許せなかったんです。たとえば、アイテムでワープできたとしても、その場合は広大なフィールドが無駄になってしまうわけですから。巨像につかまって倒すというアイデアがあり、広大なフィールドがある。あらゆるところで整合性を考えたときに、いまの形にならざるをえなかったんだと思います。

海道　"最初に思い描いたものをやり抜く"というのが、ゲームを作るときの鉄則というか。もちろん、作ってるあいだに迷ったりもするんですが。そのときは必ずスタートラインに戻ってみる。最初にやりたかったことは何なのかを見詰め直す。それが最終的にいい結果に結びつくんですよね。このことを忘れたり曲げたりすると、途端に迷走して、完成してもまとまったものにはなりません。僕たちの場合は、最初に作ったパイロットムービーを見れば、そのつど初心を再確認できるので。

上田文人（うえだふみと）

ディレクター

ゲームデザイン、プロット、絵コンテなど、作品のあらゆる面に関わる。好きな巨像はミノタウルスA(1体目)。「ゲームのつかみとなる重要な巨像ですし、最初から作っていましたから。手間もかかっています」

海道賢仁（かいどうけんじ）

プロジェクトマネージャー

本作ではマネージャーとしてチームのチームマネージメントを務める。好きな巨像はヤモリ(8体目)。「鳥(5体目)も好きなんですけど、最新トレンドとしてはヤモリ。ペットみたいな感じと吐き出すガスがいい」

グラフィックデザイナーの素顔

プレイヤーをゲーム世界に引き込む巨像や古えの地のグラフィック。
一部の隙もない臨場感をもたらした作り手たちの素顔とは……？

モデル作りは、作る、遊ぶ、直すのくり返し

――もともとワンダを始めとするキャラクターがさきに作られていたんでしょうか。

上田　形としてあったのはキャラクターですね。でも、最終的に完成したのは巨像がさきでした。人物は最後まで僕が担当しましたが、巨像を3Dモデルに起こす作業はスタッフにお願いしています。

丹羽　アイデアを上田さんからいただいて、そこから僕たちで広げていきました。巨像の形状によって、どのようなステージが必要になるかという問題もあるので、キャラクターチームとフィールドチームで同時に制作を始めていくという。

鈴木　最初はデザインがとくになくて、手探りで作りながらいまの形になったような……。

上田　巨像は、デザインが攻略と密接に関係しているので、デザインとして合格でもゲームとしてちゃんとしているかは、モデルを作って実際に動かしてみるまでわからないので。

丹羽　遊んでみて、うまくいかないので形状を変えたら、ステージまで変えなくちゃいけなくなって。だから、フィールドチームとのやりとりは頻繁にありました。ほんの少しの僕らのミスで、ほかのところに大きな障害が出たりもしましたね。

――どんな手順でデザインされたんですか

鈴木　巨像の体のどのあたりが登っていけるとか、形状と毛が生えていて登れる部分だけが書かれたシンプルな資料と、攻略の流れやステージの情報をもとに作りました。デザインも、こういうデザインじゃなきゃだめという決まりもなくて。上田さんが最低限必要だと言っていたのは、巨像の巨大さとか画面の密度だったので、それを守っていれば、けっこう自由に作らせてもらえました。

丹羽　初期のデザインを見ると、ただのデカイ鳥もいるんですが、生き物かそうでないかのどちらにもとれるバランスというのは、作り込みながらだんだん見えてきたことなので。

鈴木　最初のころは、どこまでやれるのかわからないまま作っていましたから。巨像がモノを投げるとか、ロープにつかまって登っていくとかという仕様もあって、それもいったん作るんですけど、問題がたくさん生じて実現しなくて。ソフトの完成直前までそこを詰めることばかりやっていました。

上田　形状的にはスケール感や画面の密度を上げるためにどんどんパーツをつけられるんですが、全部プレイヤーがつかめないと整合性が取れない。つかまる対象としてはできるだけシンプルなほうが問題も起きないんですが、絵として見ると密度やスケール感がなくて。そのバランスが難しい。

鈴木　けっきょくは遊ばないとわからないので、作って遊んで、直して遊んでの繰り返しでしたね。あと、決められた攻略をしないと倒せないということが満たされてないといけないんですが、けっこう別の攻略で倒せてしまったりするんですね。通れないようにしているはずなのに、巨像が動くことで通れてしまったりとか。そのへんを通過できないように修正することも苦労しました。

――どちらかと言うと、盛り込んでいたものを削ることのほうが多かったのですか。

鈴木　そうですね。巨像によってはどんどん痩せていったりしましたし……。

上田　太っていった巨像もいますよ。ミノタウロスAなどは、完成形よりも体が逆三角形だったけど、上から落ちるとひっかからずに下まで落ちてしまうので、リトライがたいへんになってしまう。それをなくすために胴体を太らせましたから。

鈴木　逆三角形のほうがかっこよかったんですけどね。だけど、泣く泣くお腹を出したり(笑)。

丹羽　そういう意味では寸胴になった巨像は多いかもしれませんね。攻略を考えると、できるだけ反り返った部分をなくすようにしなきゃいけない。となると、デザインが限定されてしまうので。

鈴木　でも、そういうデザイナー的なこだわりは薄れました。大事なのは臨場感なので、それが満たされていれば、形を気にしなくてもひどくならないと作りながら思いました。だから作業後半は、攻略に必要なストッパーも、けっこう簡単に加えちゃったりして(笑)。作業が進んでいくうちに大胆になれて、効率もよくなりました。

――全体的に巨像のデザインには一貫性がありますが、そのために気をつけていたことはありますか。

鈴木　巨像は悪者じゃないという設定があったので、怖くならないようにしました。あとは、パッと見たときの印象や、角度によって怖く見えたりかわいく見えたりすることを目指しました。自分の好みを入れたりせずにそれを高めていったので、統一感が出たんじゃないかと思います。

丹羽　遺跡の写真をいくつも見たり、その模様を参考にしたり、実際に巨像に模様をつけたときに、どのくらいの大きさなら模様と認識されるかとか、そういうバランスを見ながらテクスチャーを作って。始めのうちは別々にモデルを作っていたんですが、途中でモデリングとテクスチャーをふたりで分担して作るようになりました。だから、テクスチャーには僕の、モデリングには鈴木さんの色が出ているような気がしています。

――小道具は具体的に何を作ったんですか。

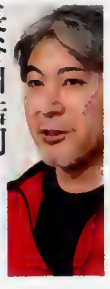
丹羽　弓やボウガン、鳥などの小動物や果物のモデ

丹羽仁（にわ ひとし）
キャラクターデザイン

巨像、アイテム、小動物のモデリングを担当。好きな巨像はヘビ(13体目)。「サイズが大きいのでメモリー内に収めるのに苦労しました」

鈴木俊平（すずき しゅんぺい）
キャラクターデザイン

巨像デザインとモデリングを担当。好きな巨像はミノタウロスB(6体目)。「ステージに光が差し込んでいて、場の雰囲気も含めて好き」



長谷川浩司（はせがわ こうじ）
フィールドデザイン

フィールドデザインを担当。好きな巨像はミノタウロスA(1体目)。「シンボリックというか、いちばん最初に会うこともありますので」

ルですね。タイムアタックモードでもらえるアイテムも全部。小動物は上田さんが作ったベースをもとに作り込んでいったという感じです。僕は牛も作りたかったんですけど……。

上田　牛は作っても出しません(笑)。

一同　(笑)。

丹羽　あと、森にはたくさん鳥がいたんですが、いずれもメモリーの関係で削ったんですよね。残念です。

広大な古えの地を表現するということ

――ゲームの世界に空気感を感じるんですが、具体的にどういった作業をされたんでしょうか。

長谷川　モデリング自体はほかのゲームと変わらないと思うんですが、そこにフォグが乗って、とくに突飛な風景もない自然な感じと相まって雰囲気が出せたと思っています。かなり遠くの風景まで描画もされているので、総合的に独特な空気感が出せたんじゃないでしょうか。

――古えの地はどのように作られたんですか。

長谷川　最初に巨像ステージがあって、広大なフィールドの中でそれをどこに置くかを考えました。ステージ間をどうつなぐかで広さが決まったということもあって、最初は24体だったのでかなり広かったんですが、最終的に16体に落ち着いて少し縮小していまの形に収まっています。

――それでも十分広いですよね。そして、どこへ行ってもシームレスなのがすごいですね。

長谷川　いまの形状が見えてくるまで、けっこうな時間がかかりました。最初は遠景モデルがなかったんですが、そうするとほんの数百メートル先までしか見えないんです。わりと制作期間のあとのほうになって、超遠景モデルが入って。調整を重ねていくうちに、ひょっとしてこれは広大なものもちゃんと表現できているんじゃないか？　という手応えがつかめました。

――背景はどんな構成で成り立っているんですか。

長谷川　プレイヤーが歩いている近辺は緻密なポリゴンモデルで、ある程度遠くのものはそれより少ないポリゴンモデル。その先に、さらにものすごく少ないポリゴン数の遠景モデルがあります。遠景モデルのほとんどは崖や地面ですね。それらも端から端まで描画されるわけじゃなくて、ある程度の距離で消える。でも、見晴らしのいいところは多めに表示したり、メモリーの厳しいところは少なめに表示して工夫しました。あと、ふつうのゲームだったら、行けないところにははっきりした壁を作るんですが、それはなしにして。行けそうなところはとことん行こうと。

――光の表現も印象的だったのですが。

上田　あの世界には本当は夜もあって。時間や天候の変化は、『ICO』のときからやりたかったんですが、これもメモリーの問題でなくなりました。

長谷川　でも、それによって太陽の光の射す方向が決められたので、全体的に一体感を出すことにつながりました。厳密に言うと、エリアによって若干違う設定をしているところもありますが。できたものを上田さんのチェックに出すと、だいたい「もっと白く飛ばして、テクスチャーの彩度と輝度を上げて」と言われるんです(笑)。やりすぎたかな？　と思うくらいが、上田さんの納得のいくところだったりして。光の当たる場所に出ると、眩しいと思える感覚が出て結果的によかったです。

――梶田さんが苦労された部分は？

梶田　単純に制作量が半端じゃなかった(笑)。制作後半は1日おきで見た目が変わるのがザラで。

海道　誰がどのエリアの制作を担当していたかが色分けされているマップがあったので、シミュレーションゲームを見ている感じで(笑)。梶田帝国が南の領土を占領して。わあ、梶田君はいっぱいやってるなあと感心したり(笑)。

長谷川　データは一括して同じところに置いてあって、誰が何をいじってもいいような環境だったんです。基本的な担当はいるんですが、梶田さんがテクスチャーをガンガン貼り直したりして(笑)。

梶田　上田さんが作ったものはずいぶん刺激になりました。「よし、これ以上のものを作ろう」という気持ちになって、モチベーションが上がりましたね。

――フィールドを制作するにあたって、イメージした国や地域はあるんですか？

長谷川　個人的にはないんですが、リアルなスケール感は自転車で通勤するときに、そのへんに建ってるビルを参考にしたりしました。

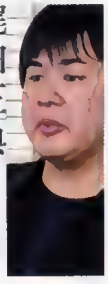
梶田　上田さんが提示したイメージがあったので、あとは自分の頭にある引き出しを……。最初は上田さんがどう思ってるかわからなかったんですが、中盤ごろにわかってからは、思い切って作りました。

――巨像ステージでのご苦労はありますか？

長谷川　巨像を作るのと同じように、作って遊んで修正しての繰り返しでした。

梶田　思い出深いのは、レオ(11体目)エリアですね。完成形で水溜りが残っているような部分は、以前はまるごと湖だったんです。仕様を変えたんじゃなくて、昔はもっと大きな湖だったんだよ、というニュアンスを残してくださいと上田さんに言われて。作っていて楽しかったです。

上田　本当は水の中を巨像が泳いでいたんですよ。ただ、ワンダの泳ぐ速度に合わせると、まるで溺れているように見えるのでやめました。



梶田正典（かじた まさのり）
フィールドデザイン
フィールドデザインを担当。好きな巨像はミノタウロスA(1体目)とヘビ(13体目)。「ミノタウロスの背中の台の乗り心地と、ヘビからの眺望が好き」

中野寛伸（なかの ひろのぶ）
エフェクトデザイン
ゲーム全般のエフェクト制作を担当。好きな巨像は麒麟(4体目)。「僕が最初に手がけた巨像です。すべてをひっくるめてひと目ぼれ」

福山敦子（ふくやま あつこ）
キャラクターアニメーション
おもにアグロのモーションと、デモ部分を担当。好きな巨像はヘビ(13体目)。「全部好きなんですが、見た目と雰囲気はヘビがいちばん」

田中政伸（たなか まさのぶ）
キャラクターアニメーション
巨像やワンダのモーションをメインで担当。好きな巨像はヤモリ(8体目)。「自分が大きく移動する、ステージ全体を使った遊びが好き」

リアルな雰囲気をかもし出すエフェクトの妙

――ゲーム全体のエフェクトは、中野さんがすべて手がけられたんでしょうか。

中野　僕ともうひとりです。僕は途中参加だったので、上田さんが作成したものがほぼ揃っていましたが。具体的には、パーティクルを使用したキャラクターのリアクションのエフェクトとか、ステージのフォグ、あとはスカイグロウを担当しました。

海道　パーティクルというのは、雲や流体を表現するときに使う一般的なテクノロジーの名前です。いろいろな方法やシステムがある中で、ワンダチームはオリジナルのツールや環境を作って、それを利用することで気体や液体、煙系を表現していて。応用すれば光や"もや"も表現できます。

上田　スカイグロウというのは、空がぼやーっと光って、手前の巨像とかぶっている処理などです。

海道　それ以外にアニメーションもモデルを使って動かす仕組みとか、フォグはさらに違う仕組みで取り入れていて。これらを組み合わせると、少し複雑な表現も可能になります。どの部分でどの技術を使うかは、各セクションの人が集まってミーティングをして決めています。

――それらのツールは、「ICO」を制作していたころからあったものなんでしょうか。

上田　ツールの制御の仕方はだいたい同じですが、中身はイチからすべて作り直しています。

中野　エフェクトを作ってから実際の画面に乗せるまでの作業が簡略化されているので、デザイナーが好きに作業できるというか。本来は、素材を作ってプログラマーに乗せてもらうという手順を踏むんですが、そのときに画像やムービーを用意するなどしてイメージを伝える手間が生じるんですね。でも、今回はそれを省略できました。あらかじめデザイナーが直感的にイメージを反映しやすいようにツールやシステムが組まれていましたから、とても作業しやすかったです。

――意識して作ったものはありますか？

中野　「ICO」もそうだったんですが、すごく空気感のある世界だというのを感じていて。やはり、上田さんのイメージの中でも空気感を重要視していらして。目に見えないけど、もともと空気はあるものですし。叩き台としてすでに作られていたものに空気感が存在していたので、それを基本にイメージを心がけました。フォグがすごく薄かったり、空が光っていなかったりするゲームが多い中、僕自身、もっとフォグが濃かったら、光があったらと思う中で出会えた仕事だったので、とことん力を注ぐことができました。

上田　エフェクトに関しては、締め切り直前なのに無茶なお願いをしたのがほとんどでしたね（笑）。

――風雨や雷のエフェクトも本物っぽいですね。

中野　最後の巨像のステージがエフェクト三昧だったので、僕も楽しみながら作りました。

丹羽　あそこは、エフェクトが入ってずいぶんよくなったんですよね。「おー、変わった！」って。最初はものすごく天気がよかったんですよね（笑）。

上田　暗すぎるという意見もありましたけどね。

造形物に命を吹き込むアニメーション

――アグロの動きは本物っぽいですよね。

福山　上田さんの提案で、チームで1日乗馬体験に行ったりしましたし、動きが悪いところは何度もリテイクを受けたりしました。

田中　言うことの聞かなさ具合が、またおもしろかったりするんじゃないかと思うんですよね。

上田　もともとの仕様では、もっと言うことを聞かなかったんですよ。たとえば、全速力で走っていて急ブレーキをかけると2、3回必ず暴れるとか。実際に遊ぶとわずらわしいのでやめましたけど。

――アグロはオスですか？

上田　設定ではメスです。

福山　メスってはっきり答えたのは、いま初めて聞きました（笑）。私の中ではメスだったんですが、上田さんははっきり言わないので。

上田　性別はともかく、重心が定まらない感じが出ればいいと思って。あの細い足で、重い胴体を支えてるんですよね。だけど力強いという感じが。

福山　最初のイメージで最後までやったという感じですね。走りは何回もリテイクがあって。もっと歩幅を大きくしてという注文があって、何回も直したんですけどやっぱりだめで。「ちょっと貸して？」みたいに、よく取り上げられるんです（笑）。

上田　でも、ワンダほどでもないかな（笑）。イコは無邪気なキャラクターだったんですけど、ワンダはかっこいい路線のキャラクターだということで、動き自体かっこよくないといけない。そこがけっこう難しかったところじゃないかと。

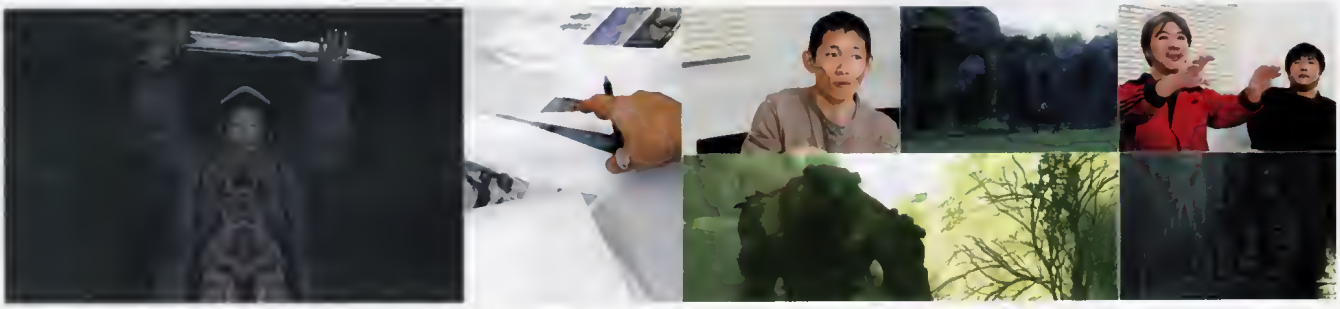
田中　イコに比べて大人ですし、何をやってもさまにならないといけない。でも、よくコケますよね（笑）。ワンダは、弓を持ったら地上、馬、巨像のどの上にいても同じ動きができるようにするため、そのつど専用のモーションが必要になって大変でした。ほかにも、細かい動きのバリエーションは多かったりしますし。

――巨像の動きをつけるときは、実際に演技などもしたりするんでしょうか？

田中　重さの表現に関しては、福山さんはよく自転車を

制作ルームの風景

ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンの一角にある制作現場。ここから「ワンダと巨像」は生まれた。



持って歩いていました(笑)。あと、大きいものを動かすときにスローモーションにするんですが、ただ遅いだけでなく、大きさも表現しなくちゃいけなくて。これはエフェクトや背景など、トータルなものでも左右されるんですが、カメラアングルひとつで印象が変わるので、最終的には作り込み具合が重要になります。

福山　制作初期は腕力の概念がなくて。直接プレイヤーに与える速度と加速度によって落ちるかどうかが設定されてたんですけど。ちょっと作っては遊んで、動きを調整して。難しかったですね。

田中　いろいろな巨像がいるので、動きをつけるにしても基本的にワンメイクでしたから。

上田　開発段階の巨像は、ワンダを見詰めていなかったんですよ。ワンダが近くにいても、あさっての方向を見ていた。それがあるタイミングでワンダのほうへ首が向くようになったんです。それからです。生きているような感が出たのは。

――デモの制作について教えてください。

福山　コンテは全部上田さんが書いて、私たちアニメーターはそれをもとに作るんですね。最初コンテをもらったときは、『ICO』と同じくらいの量だと思ったんですけど、いろいろ増えましたね。

上田　カット数は変わってないと思いますが。護衛は出せるだけ出してってお願いしましたね。

田中　村の人々や黒い影ですね。けっこうギリギリで言われたのでたいへんでした(笑)。

福山　エンディングも変わりましたし……。

上田　その責任を負う意味で、小動物の動きを僕が全部つけて……。じつはトカゲって、『ICO』で出そうと思っていたんですよね。魚やコウモリも、出そうと思っていて出せなかったものです。

――ドルミンは、スケールが大きいうえにプレイヤーが動かせるから苦労されたのでは？

丹羽　ドルミンを作り始めたのはまだ巨像が24体いたころで。デザインも24体分の巨像が体中にくっついているものだったんです。それでベースモデルまで作ったんですけど、ポリゴン数がえらいことになっちゃって(笑)。巨像の数が途中で減ったので、くっつけたものを外すのもまたたいへん。

上田　ドルミンは最後に出てくるので、想像を絶するデザインじゃなきゃいけない。どうしようかなあと思って、真っ黒にしちゃいました。

丹羽　真っ黒加減は上田さんとずいぶん意見を交換して。最後はぼくの作ったベースをもとに、上田さんに加工してもらう形で作りました。

上田　実装はされていませんが、基本的に巨像も全部プレイヤーが動かせるんですよ。ふたつコントローラーをつなぐと、ふたりで遊べた(笑)。

――少女は最後まで寝たままですが、もっと動かしたかったとは思いませんでしたか？

福山　ああ、それどころじゃなかったです。ずっと最後まで寝ててくださいって思ってました(笑)。

上田　少女を動かせたほうが、当然お客さんは喜ぶと思うんです。そう考えると、すごく苦労した『ICO』をもう一度やらないといけない。何に関しても整合性を取るのがいちばんたいへんでしたね。たとえば、少女が寝ている台座は、なぜ上から柱が落ちてきてるのかというと、プレイヤーが上に乗れないようにするためなんですよね。設定としてあるというよりは、整合性を取るためにはこの形しかないというものがほとんど。巨像のデザインにしてもそうですし。制約の中でいかにいいゲームを作っていくかというのは、いちばんたいへんなところであり。おもしろいところだと思います。

チームメンバーが語る『ワンダと巨像』

――『ワンダと巨像』のここを見てほしい、こんな遊びかたをしてほしいという部分はありますか。

中野　やはり、空気感にこだわりましたので、それを感じ取ってほしいですね。

丹羽　休日出勤したとき、制作途中のステージのいろいろなアイデアを楽しんでいたので、皆さんもステージを探検して楽しんでほしいです。

鈴木　プレイヤーがいちばん見るのは巨像を見上げるカットだと思って、それを一生懸命作ったので、見上げて怖がってもらえたらいいですね。

梶田　見てほしいのは、オアシスでのアグロのポーズ。後ろ足を石の上に乗せるとかなり変です。

福山　それ言っちゃダメだったら(笑)。梶田さんアグロに変なポーズをさせて見せてくるんですよ。

梶田　予期せぬ発見を捜してほしいというか(笑)。自分たちでフィールドを作っていても、こういうところもあるんですよって言われて驚くので。

長谷川　やっぱり、アグロに乗ってフィールド全体をなるべくゆっくり見てもらいたいです。

田中　変な話ですけど、プレイし終わったら「いい体験したな」と、実世界に帰ってこれるので、「巨像ってあのくらいの大きさかな？」と、実際のスケールで考えたりとか。プレイが生活の中のスパイスになればいいと思っています。

福山　1回全部遊び終わっても、たまに「またあの世界に行こうかな」という感じで、まったり遊んでもらえたらいいなと思います。

エンジニアたちのひたむきな挑戦

**動く巨像との戦い。ただひたすらにそれを極めるため、
己が持ちうる技術を注ぎ込んだ影の立役者たち**

ゲームを構築したプログラミング技術

――"変形コリジョン"についてお聞きしたいのですが。

杉山　変形コリジョンを取り入れることで、プログラム的に起きてほしくないことが起きるので、プログラマーとしては避けたいことで。これまで、やりたかったけどやれないという感じだったんじゃないかと。僕はあえてそれに挑戦するゲームを作ると聞いたときに、ぜひやってみたいと思いました。可能か不可能かもわからないので、最初は技術的な検証をしたり。だからおもしろかったですね。1枚の絵を描画するのにすごく時間をかけていいのであれば楽なんですけど、それをリアルタイムでゲームに落とし込むことを技術的にクリアーにするっていうのがすごく難しかったです。

上田　最後の最後まで調整してましたもんね。

杉山　上田さんの頭の中にあるものは、絵としても技術としても、最終的な形のかなり上のイメージで構成されてると思うんですよね。それを僕はなんとか実現させようと思って。

――プログラマーの腕の見せどころですね。

杉山　トライ＆エラーで、いろいろなセクションの人が協力し合ってできたことだと思います。とても僕だけじゃできなかったと思いますね。

上田　絵としての完成度や密度を上げるために、「もっとデコレーションして」とデザイナーに指示します。でも、それに対してコリジョンを考えると、計算的にまずい形だったりありえない大きさだったりして。もちろん各セクションでメモリーも取り合っていました（笑）。でも、僕の印象ではコリジョンの計算よりは、ワンダのリアクションを破綻させずに自然に出すほうがたいへんだったんじゃないかと思います。初期のころは、腕力の概念がなくて、コリジョンの速度と加速度でワンダが振り落とされるどうか決まっていたので。

杉山　すべてのモーションは印象でつけるので、物理的なものでない場合があります。それを実際に数字にしてプレイヤーの動きに反映させると、簡単に振り落とされてしまったりするのでうまく嘘も混ぜてつじつまを合わせなくちゃいけない。

細野　わりとリアルに物理計算をやっているんですが、リアルにしすぎると、ゲームとして理不尽になってしまうので。そのさじ加減が難しかったんじゃないかなと思います。

――フィールド全体がシームレスというのは、ありそうでなかった。先駆けですね。

上田　『ICO』は読み込みが早かったので、こんどはそれをゼロにしようと。ただ、それほど苦労するとは正直思ってなかったです。

洞谷　シームレスの仕組みは、制作開始から2年ほどたったときにいろいろな仕様変更に耐えられなくなって。DVDの読み込みはこれ以上早くしようがないので、あちこちに迷惑をかけました。読み込みは最初の1年でなんとかして、以降はデザイナーに相談して試行錯誤で作っていきました。

――具体的にはどんな仕様ですか。

洞谷　すごく多いです（笑）。思い出深いのは最後の巨像の手前。橋が崩れてアグロと別れるシーンがあるんですけど、もうメモリーが残ってなくて。しかし、橋を駆け抜けた瞬間にアグロのデモを発動させなきゃいけない。だから、あの手前ですごくインチキくさいことをいろいろやってます（笑）。

関　最後の2年はメモリーとの戦いでした。

上田　ひとつひとつのデータが軽ければ、何も問題なかったんですけどね。

関　近景と遠景でデータ量の差が大きくて。近景のディテールはかなり求められるし、そのうえ遠くまで見せなくちゃいけない。最終的には3段階のポリゴン数のモデルを用意したんですが、その読み込みの速度に影響することがあって。あまり差をつけすぎると読み込みの切り替えが激しくなって描画が間に合わないので、バランスを取るのにけっこう苦労しました。

上田　そうなんですよね。だから、アグロはあれ以上足を早くできないんです。

関　徒歩だけだと余裕で作れたと思うんですけど、シームレスと馬がハードルを高くしていますね。

上田　時速60～70キロメートルくらいですから。

洞谷　制作の最後の最後で、「この馬遅くしてくれー！」って言ったことありますよ（笑）。

――ロードが入るところもあるけれど、短くてテンポを崩していない印象ですが。

洞谷　シームレスだとどうしても『ICO』より早くできなかったので。これは遅いと思うんですが。

杉山　起動直後に入るロードの時間がけっこうかかることを気にしていましたよね。

関　それがシームレスの弊害というか……。

――デモでも視点が動かせるのは、たいへん難しい仕様だと思われませんでしたか。

関　それは『ICO』のときからそうだったので、サウンドのほうがたいへんだったと思います。

北原　見える範囲が変わってしまうと、そこに入ってない音も本当は鳴ってないといけなくて。本来ならカメラがパンしたら音も動くのですが、残念ながら動かせませんでした。次回作で挑戦できればいいなと思いますけど。

――細野さんは全般に関わられたそうですが、上田さんの指示で難しかったことはありますか。

細野　難しかったこと……（笑）。

杉山 浩一（すぎやま こういち）

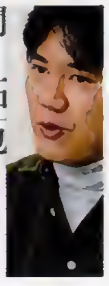
コリジョンシステム
モーションシステム
プログラミング

変形コリジョンとモーション全般の制御を担当。好きな巨像はミノタウロスA（1体目）。「この巨像で、くり返しプレイヤーの動きを見ました」

洞谷 仁治（ほらや じんじ）

システム
プログラミング

広大なフィールドをシームレスで読み込むシステムを構築。好きな巨像はミノタウロスA（1体目）。「いいこともいやなことも詰まっています」



関 拓也（せき たくや）

ポストエフェクト
GUIプログラミング

スカイグロウやモーションブラーの処理を担当。好きな巨像は鳥（5体目）。「じつはポセイドン（12体目）を倒したばかりなんです……」

上田　とくにないよね？　僕と細野君は同じ大学でバイト先も同じで、ずっといっしょだったし。

細野　そうですね。だから僕はある程度予想ができるというか。新しく入った人は、上田さんの志が高いので戸惑うんじゃないかなあ（笑）。

――『ICO』で作ったもので、『ワンダと巨像』で活かしたというものはありますか。

細野　いや、ないです。けっきょく、シームレスを実現するために全部作り直しました。

サウンドに施された数々の工夫

――『ワンダと巨像』の登場人物が使う言葉は、どんな風に決められたんですか。

山口　上田さんと、カタカナでバチッと言えてしまうものにはしないと決めて。昔からそこにあった言葉のようなイメージでと声優さんにお願いして、極力滑らかに演じてもらいました。

――『ICO』の言語とは違うんですよね？

上田　若干違います。ただ、『ICO』に登場したヨルダの言葉がベースになってますね。イメージとしては別ですが。

――巨像を倒したあとに途切れ途切れで聞こえる少女の言葉は解読できるんでしょうか？

山口　『ICO』の言葉は逆回転すると日本語になったんです。日本語で録ったものを逆回転したわけではないんですが。今回は新しいロジックで作ったので、台本を見ないことには解読できません。

――効果音に関してのご苦労はありますか。

北原　シームレスということもあって、基本的に音のデータの読み替えをしていない部分は苦労しました。じつは、気づかないところでたくさんの音が鳴っていて、空気感を出しています。あとは、巨像にたどり着くまではふつうのゲームより静かなんですが、巨像と戦うときはダイナミクスのレンジを広く持って巨像に合わせた表現をしています。いろいろと無理難題をお願いして、最終的にはうまく鳴ったなあというところまでいきました。

――楽曲を担当された大谷幸さんから曲ができ上がってくるのが早かったそうですね。

山口　じつは1年ほどまえにレコーディングが終わっていて……。追加収録はしていないです。

北原　当時は、プレイヤーの状況に合わせて曲もシームレスに変化して、後追いでプレイヤーが状況把握をできないかという依頼を実現するためにすごく時間をかけていたんですけど。いまはプレイヤーの状況に合わせて音楽を鳴らし分ける形に落ち着いています。でも、ぜんぜん違って聞こえるかというと、そうではないのがおもしろい。

上田　大谷さんに、ある決まったパターンを入れ替えても曲になるように作曲をお願いしたんです。

北原　しかもフルオーケストラで。

上田　それが、ワンダが優勢のときと劣勢なときで交互に鳴らしてもいいように2曲あるんです。

北原　途中で入れ替わってるんだけど、1曲としてトータルで聞こえるような。映画でやっているような音楽演出を施しました。大谷さんに関しては、曲に温度差をつけなくちゃいけないので、難しい作業だったんじゃないかと思ったんですが。でも、これだけいい曲が40曲も揃ったというの過去の仕事でもないし。統一感はすごくあるんだけど、バリエーションもある。1枚のアルバムとして聴いたときには、ゲームのサントラって感じでもなく、何にでも使える質の高いストーリーのある音楽に仕上がっています。大谷さんも、過去の仕事の中でも愛着のある仕事だと言ってくれました。そういう仕事をいっしょにできたというのは光栄ですね。

さまざまな遊び方で作品を楽しんでほしい

――『ワンダと巨像』で見てもらいらい部分はどこですか。また、お勧めポイントを教えてください。

洞谷　自由に遊んでもらって、その印象を言ってもらうのがふさわしいゲームなんじゃないかなと。すぐクリアーできてしまうかもしれませんが、できるだけ長く遊んでもらいたいです。

杉山　ふつうはやらないと思うんですが、巨像につかまったままでブンブン振り回される状況を見てほしいです。すごくこだわって作ったので。

関　巨像の上でのプレイヤーの挙動はかなり作り込んであると思うので、見てほしいと思います。

細野　クリアーしても売らずに、押入れの中にしまってもらって。1〜2年後に取り出して、また遊んでもらえるといいなと思います。

山口　やっぱり、音をつけた側として、「音がついてるな」と感じないようにするのが狙いだったので、環境ビデオじゃないですけど、コントローラーを触らずにテレビで流しっぱなしにした状態で鳥の声や自然の音を体感していただきたいなと思います。もちろん、このゲームは巨像との戦いもありますが、何かが突出して出てこない、フラットな状態というのも堪能していただきたいです。

北原　巨像と戦うことは誰でもすると思うんですが、できるだけ広い範囲を歩いてほしいと思いますね。細かいところまで気を配って音を入れているし、自分がそこへ行ったらそういう音がするんじゃないかなと思えるような雰囲気や距離感などもついてますし。戦いに疲れたら、そういうところを見てもらえるといいかと思います。

細野 淳一（ほその じゅんいち）
プランニング　ゲームスクリプト

巨像のAIや、プレイヤーの制御、スクリプトなどを担当。好きな巨像は騎士（3体目）。「いちばん最初に企画会議で出したのがこの巨像でした」

山口 誠（やまぐち まこと）
プランニング　サウンドセッティング

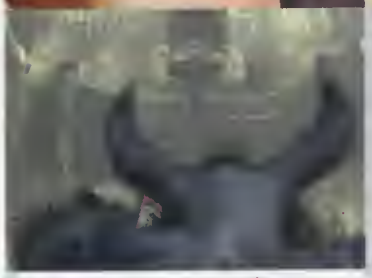
サウンド担当。好きな巨像は騎士（3体目）。「自分がチームに参加て初めてプレイさせてもらったので、インパクトは大きかったですね」

北原 恵（きたはら めぐみ）
サウンドデザイン

サウンド担当。好きな巨像は騎士（3体目）。「初期のころと様相が知的に変わったし、攻略もいい。遊んでも楽しいしデザイン的にも好きです」

解き明かされる物語

ゲーム中では語られない物語。ゲーム中では語られない真実。
エンディングに込めた想いを上田氏に語っていただいた



もうひとつのエンディング

巨像を倒したあとに聞こえる少女の声は、ワンダを引き止めるようなことを言っています。最初は息遣いだけですが、少女が意識を持ち始めるとともに、ワンダに対して語りかけてきている。巨像を倒したあとにワンダの体に突き刺さる黒い帯からは、決して逃れることはできません。この事実は覆せないから悲しいんです。じつは、エンディングはもっとハッピーな展開も考えていたんです。ただ、蘇生術を扱ううえで、ハッピーエンドはないだろうと。『ICO』のセーブデータがあると、エンディングが少し変わるということも考えていましたが、やめました。もうひとつのアイデアとしては、少女が蘇るほうがさきという展開もありました。エモンたちが来てワンダをいたぶっている最中に、蘇生術を使ったために人間とはかけ離れ、体が発光した状態で少女が蘇って、それを護衛のひとりが剣で殺そうとする。だけど弾かれて、地面に剣が刺さってしまうんです。エモンたちは慌てて逃げて、再びこの地を封印してしまい、残されたワンダと少女はふたりで生きていくという。もともとワンダは巨像を倒すたびに姿が大きく変わっていくという設定で、最後は「美女と野獣」みたいにしようと思っていました。目覚めた少女は目がまだ見えない状態で、手探りでワンダを捜すんです。だけどワンダは姿が変わっている。さあ

ドルミンという存在

ドルミンは人知を超えた力を持っていて、過去に何らかの禁忌を犯して封印された脅威的な存在です。古えの地も忌むべき場所なんですが、人々にとっては必要なんです。最初から橋を落として完全に封印しておけば今回のようなことは起きなかったんですが、あそこに橋があるってことはそういう理由があります。最初に言っていたのは巨像は偶像で、偶像崇拝の対象であるということ。いけにえや偶像崇拝は不条理なものですよね。昔からのしきたりだから、というだけでずっと引き継がれてていて、正当な理由はないと思うんです。巨像を倒したときにワンダに黒い帯が刺さるのは、開放されたドルミンの力がワンダの体内に入ってるという象徴。祠でワンダを囲んでいる黒い影はドルミンの一部。体を形成する骨や筋肉が巨像で、あの影はそこに流れる血液みたいな概念です。だから、全部合体するとドルミンになります。巨像を倒したあと、影がワンダを囲んで見下ろしているのは、早く全部倒してくれないかなあ、という(笑)。体がドルミンになったあとも半分ワンダで、意識が残っているから操作できるんです。操作のレスポンスが悪いのは、半分だからで。そのあとで泉に引き込まれて浄化されるんだけど、完全には浄化されなかった要素として残ったのが角。赤ちゃんになってもあれはワンダなんです。

どうなる？　というところでスタッフロールに入っていくんだけど、最後は仲よくふたりでアグロに騎乗して走り去る、という……。鳥が飛んで、祠の出口から最初はアグロが出てきて。つぎは誰が出てくるのかと思ったら、支え合いながらふたりが出てくる。ワンダの代償は姿が変わり、それが戻らないことだったんです。制作初期のパイロットムービーで、ワンダの頭に角が生えていたのはその名残です。いまだからこそ言えるんですが、エンディングに関してはこうしたほうがいいと思う部分もあるんです。『ICO』がなければ、また違ったエンディングになったかもしれませんが、最終的にチーム内でもいまのエンディングがいいという意見が多かったですね。また、スタッフロールで巨像の骸がひとつずつ映りますが、本当はあそこに回想シーンを入れたかったんです。少女がアグロにタッチするとアグロのいままでの記憶が少女に流れて、「そういうことだったのか」と少女がわかるようにしたかった。アグロは足が折れてしまったので、体重を支えきれずに死んでしまうかもしれません。でも、あんな場所から落ちても、足1本怪我しただけで済んだというのは奇跡ですよね。それから、エンディングはオープニングに続いています。鳥が空を飛んで、天気が雷になったあとは月が出て最初の映像に戻っています。古えの地はワンダが来たことで封印が解かれ、止まっていた時間が動き出すんです。

ワンダと巨像　公式攻略＆設定本　古えの地綺譚
2006年1月27日　初版発行

企画・構成・執筆・編集	豊田恵吾（ファミ通プロジェクトマネジメント編集部）
構成・執筆	間々田武（ファミ通プロジェクトマネジメント編集部）
	奥村真弓
	有限会社 東京テキスト
編集協力	青山良（ファミ通書籍編集部）
デザイン	水川達哉
デザイン監修	中里有吾（ファミ通書籍編集部）
マップ制作	鎗田研次（制作部）
	川村武志
監修・協力	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
校正	古川香苗
	坂口哲也

発行人	浜村弘一
編集人	青柳昌行
編集長	坂本武郎
副編集長	鈴木弘明
業務部	神田雅代
印刷	図書印刷株式会社
発行所・発売元	株式会社エンターブレイン 〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 電話　0570-060-555（代表）

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募等に関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL.http://www.enterbrain.co.jp）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先
エンターブレイン カスタマーサポート
電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス　support@ml.enterbrain.co.jp

ご質問内容によりましては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。また、本質に記載していないゲーム内容に関しましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

"　"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
"ワンダと巨像"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

© 2006 Sony Computer Entertainment Inc.
© 2006 ENTERBRAIN,INC.

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN4-7577-2580-9
Printed in JAPAN

© 2006 Sony Computer Entertainment Inc.
"ワンダと巨像"is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3"and"PlayStation"are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.